EL PEQUEÑO LIBRO DE LOS GRANDES

TRUCOS



2

LOS MEJORES TRUCOS Y SOLUCIONES DE:

HALF-LIFE
COMMANDOS: MÁS ALLÁ DEL DEBER
X-WING ALLIANCE

Y además, trucos para tus juegos favoritos

Micromanía

CÓDIGOS SECRETOS – GUÍAS RÁPIDAS – PATAS ARRIBA

Edita:
Hobby Press,S.A.





Redacción:
Sol Tomás López, Carmelo Sánchez, Anselmo Trejo, Enrique Bellón
Edición y Diseño:
Equipo Micromanía
Depósito Legal:
M-15.436-1985

PATAS ARRIBA

Acudimos puntuales a nuestra cita con los incondicionales de los videojuegos en esta segunda entrega de la nueva colección de libros con soluciones, guías rápidas y códigos para vuestros juegos favoritos.

El Pequeño Libro de los Grandes Trucos cuenta en esta edición con uno de los títulos que más expectación ha despertado en los últimos tiempos, a juzgar por la correspondecia que ha generado en nuestra redacción. Hablamos de «Half-Life», un juego que ya no tendrá secretos para vosotros si nos acompañáis por la páginas de este Patas Arriba donde os explicamos cómo llegar al final. Pero ahí no acaba la cosa. Situamos el punto de mira sobre la estra-

tegia y pasamos directamente a una completa Guía de uno de los programas que más ha contribuido a difundir el software nacional más allá de nuestras fronteras. No referimos, por supuesto, a «Commandos», y a sus nuevas misiones, «Más Allá del Deber».

Continuamos con la estrategia para llegar a una guía sobre cómo superar las misiones más difíciles y emocionantes de «X-Wing Alliance»; imprescindible para los adictos a los combates espaciales basados en la trilogía de «La Guerra de las Galaxias».

Para terminar, pero no por ello menos importante, el apartado de Trucos, esos códigos, atajos y demás de los juegos más solicitados. Y, recordad: mandad vuestros trucos para ganaros una genial camiseta del "Tips & Tricks Team".

Half-Life

Los shoot'em ups tridimensionales siempre se han caracterizado por se juegos sin demasiada importancia en cuanto al argumento. «Half-Life» por el contrario, presenta una historia muy apasionante en la que no e suficiente eliminar todo lo que se nos ponga por delante, cosa que hay qu hacer, sino que deberemos seguir ciertas estrategias si queremos salir co vida. Además, la mezcla de razas alienígenas y humanas hacen de est «Half-Life» un universo muy particular.

Invasión alienígena





Te ofrecemos a continuación una serie de estrategias útiles para salir con vida de «Half-Life». Sería imposible narrar cómo eliminar a cada uno de los cientos de enemigos que se presentarán, por lo que hemos optado por enumerar los pasos imprescindibles de cada nivel. En ellos se resumen las acciones a desarrollar y pequeñas estrategias a seguir. Esperamos que te sean de utilidad.

MATERIALES ANÓMALOS

Sal del tren y avanza por el corredor hasta que se abra la puerta. Ve por los pasadizos siguiendo la línea verde hasta que llegues a un armario cerrado con trajes en su interior. Pulsa el interruptor central que hay en el panel de control y conseguirás coger el traje anti-radiación.
Ahora sigue la línea azul. Avanza hasta que el guardia abra la puerta –sólo la abrirá si llevas el traje puesto–. Presiona los botones para llamar al ascensor y el del interior para hacer que descienda a la planta de abajo.
Llegarás así al laboratorio del test. Allí sube por las escaleras y cuando te lo indiquen los científicos, presiona el botón del ordenador para iniciar el experimento.
Desciende las escaleras, y cuando de la jaula metálica aparezca un vehículo, empújalo hasta el núcleo del experimento. Así empezará toda la catástrofe.

CONSECUENCIAS IMPREVISTAS

Sal por la puerta rota utilizando el detector de retina. A los pocos metros recorridos verás una palanca que será muy utilizada a lo largo del juego. Sube por el hueco del ascensor y habla con el científico para que te abra las puertas. A partir de aquí deberás avanzar con mucha precaución puesto que los rayos, los objetos cayéndose y los primeros enemigos empezarán a aparecer. Antes de moverte, mira la acción. En este caso, un rayo deberá hacer por ti el trabajo de abrir una puerta.



Si por alguna de las puertas no puedes pasar, utiliza la palanca para romper el cristal, y luego, agachado, pasa por el hueco.
El objetivo es llegar al escenario inicial, a una zona donde estaba el ordenador central y un enorme mapa en una pared. Allí verás que en una de las esquinas se ha roto una rejilla de ventilación por la que deberás pasar agachado.
Sube por los paneles grandes derribados y sal por un conducto a otra zona del laboratorio.
Avanza siempre hacia el Sector B y coge la pistola del soldado muerto.
Continúa avanzando por el corredor hasta llegar a una puerta con barrotes y un agujero cuadrado en el suelo que lleva al alcantarillado. Elimina al monstruo con la pistola para



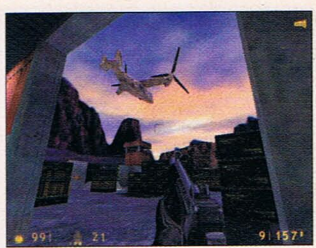
facilitarte las cosas luego y desciende al alcantarillado. Antes de hacer nada localiza las dos posibles salidas. Verás que una de ellas tiene tapa. Memoriza ese camino porque luego tendrás que regresar allí y a toda velocidad.

Busca una manivela al final de uno de los pasillos y gírala. El agua comenzará a salir con fuerza e inundará todos los conductos. Busca la salida que antes localizaste y sal por ella. Verás que has salido a la zona donde estaba la criatura alienígena, y por tanto, al otro lado de la puerta enrejada.

Utiliza la gran palanca y sube a la plataforma. Ésta comenzará a descender y verás cómo un montón de bichos comienzan a caer. No intentes eliminarlos, pues será una misión imposible. En su lugar, esquívalos y caerán al vacío.

Una vez abajo continúa por el corredor. Pronto llegarás a un puente metálico de endeble estructura. No intentes ir por él o caerás al vacío perdiendo todos tus puntos de energía de inmediato. En su lugar, salta a las tuberías de la derecha y avanza por allí. Al llegar al





conducto de ventilación, rómpelo y llegarás a tierra firme. En la próxima zona de agua puedes lanzarte al agua y avanzar buceando o bien crear un puente de cajas. Tú decides en esta parte. Ambas opciones son igualmente válidas.

Sube por los corredores con el fin de llegar a un ascensor. Utiliza los botones para salir de esta zona.

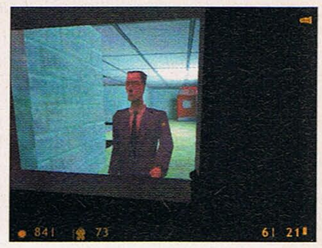
COMPLEJO DE OFICINAS

Una vez fuera del ascensor, rompe la verja del conducto cercano al rayo eléctrico. Ve a la derecha y vuelve a utilizar la palanca. Espera a que el bicho engulla a los otros seres y baja. Busca la puerta que apaga la corriente de la zona. La luz se apagará y será el momento de avanzar guiados con la linterna.

Sal por las puertas, rompe el cristal, empuja la mesa para llegar hasta el hueco que acabas de dejar y pasa a esa zona. Esta sala es bastante peligrosa ya que el agua está electrificada. Debes avanzar hasta la pared de la izquierda sin caer al suelo y allí desconectar el interruptor de la luz. Así la zona quedará asegurada y podrás buscar objetos interesantes por las cajas. Posteriormente, rompe la rejilla de ventilación y accede a los conductos del aire. Y recuerda agacharte para evitar contactar con el rotor.

Empuja y coloca las cajas de tal manera que formen una escalera frente a la puerta cerrada. Sube por la improvisada escalinata y rompe las rejillas. Antes de romper la segunda rejilla es conveniente salvar la partida puesto que en el exterior espera una ametralladora dispuesta a hacernos picadillo. Lo mejor es correr a toda prisa y pulsar el interruptor que





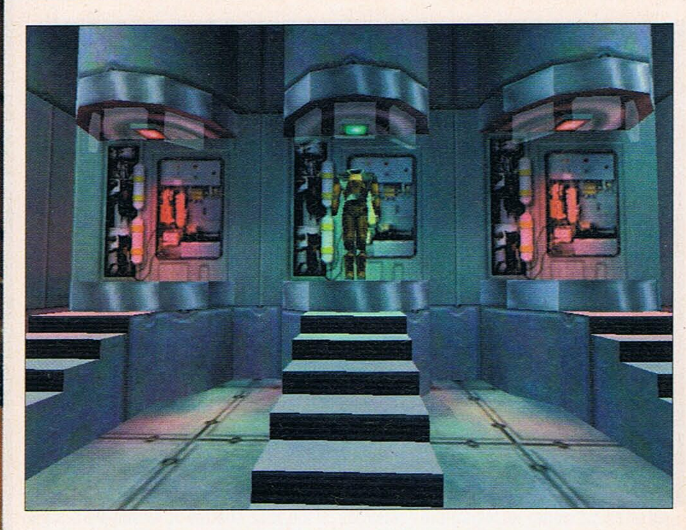
hay bajo ella para detener sus frenéticos disparos. Continúa por las escaleras y sal por donde pone EXIT. Luego, sube más tramos de escaleras. Avanza hasta una puerta bloqueada por unos tablones. Rómpelos haciendo uso de la palanca y sigue hasta una puerta de un tamaño mayor. Ábrela también con la palanca y recuerda que una vez accedas a este punto no se puede regresar, por lo que si has dejado algunos botiquines es el momento para ir en su busca. Una vez dentro de esta sala busca un interruptor rojo y púlsalo. Si levantas la mirada verás cómo una vagoneta comienza a desplazarse por las alturas.
Regresa a la puerta de entrada, sube por las escaleras y avanza por los conductos hasta llegar a encontrarte con la famosa vagoneta. El objetivo es llegar hasta el respiradero que hay justo enfrente de donde te encuentras y para ello habrá que saltar a la vagoneta y de ésta al hueco. En este nuevo conducto debes ir a la izquierda para coger algo de munición para la pistola y luego a la derecha para buscar la salida.
Sal a la superficie y avanza hasta las escaleras. Graba en este punto, pues debes realizar un salto peligroso para agarrarte a una nueva escalera. Si lo consigues llegarás a la parte más alta del hueco del ascensor.
Arriba, rompe la rejilla y busca con la ayuda de la linterna un botón. Luego acércate a la puerta.

ENEMIGOS A LA VISTA

A partir de este nivel comienzan los verdaderos problemas. Te encontrarás con rayos azules y rayos rojos. Los primeros son explosiones seguras, mientras que los segundos son



detectores de movimiento que activan ametralladoras. Avanza por el único camino posible con mucha precaución. Al final, sube las escaleras para salir. Elimina al soldado que dispara y conseguirás una valiosa ametralladora.
Pulsa los botones del ascensor para llamarlo y activarlo –el que está dentro–.
Sal al corredor y avanza hacia la derecha, al llegar a la bifurcación vuelve a coger el camino de la derecha –el que no tiene minas–. Pronto llegarás hasta una cinta transportadora. Súbete a ella y avanza en la dirección contraria. En la nueva zona que alcances, sube a las cajas y llegarás hasta otra cinta. Avanza también en contradirección y al alcanzar la zona de los rayos, nada mejor que lanzar una granada para evitar problemas.
Una vez limpia la zona de enemigos, ve por la puerta de la derecha, avanza hasta llegar a un ascensor y antes de entrar graba porque lo que viene es bastante complicado.
Se trata de un combate a campo abierto con marines, helicópteros... Corre a toda velocidad al búnker abierto y baja las escaleras. En este caso lo mejor es una honrosa y rápida



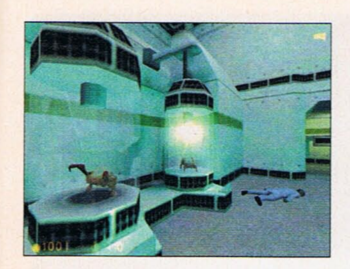
huida. Ahora ten cuidado con la hélice. Avanza por los conductos de ventilación hasta que llegues a una palanca que abre el silo.

FOSO EXPLOSIVO

Usa la palanca para romper la barrera. Entra en la habitación de control de la derecha y pulsa el interruptor. Sal de esa sala en el elevador. Sube a la vagoneta. Pulsa el interruptor y utiliza las teclas de avanzar y retroceder para aumentar y/o disminuir la velocidad de la vagoneta. En principio puedes ponerlo a la velocidad máxima hasta que al final te detenga una barrera.

Sube por las escaleras para meterte dentro de las tuberías. Al final sal por la rejilla.

Al salir te encontrarás con un ser alienígena. Si disparas a los barriles que hay a su lado, explotará, pero debes estar a cierta distancia para que no te veas afectado por la explosión. En esta zona intenta no disparar al resto de cajas puesto que esto provocará que se





rompa el suelo, y avanzar a base de saltos resultará más peligroso. Abre las dos puertas próximas con las correspondientes palancas y llegarás a una zona denominada TEST FIRE. Para hacer funcionar a todo el mecanismo y eliminar así al tentáculo necesitamos una serie de acciones antes.

Baja al segundo piso, rompe la puerta de madera con la palanca, abre las otras dos puertas, atraviesa el puente y sigue las cañerías rojas y azules.

Entra por las alcantarillas rompiendo las tapas y en la primera bifurcación que veas ve a la izquierda. Baja las escaleras –es bueno grabar en este punto–. Aprieta el botón y sube tan deprisa como te sea posible tratando de evitar que ni tan siquiera te rocen las hélices. Una vez superado este escollo, espera arriba a que cojan velocidad. Levanta la vista hacia arriba y verás unas tablas de madera. Bien, si saltas al vacío la corriente de aire te impulsará hacia arriba y con la palanca podrás romper las tablas.

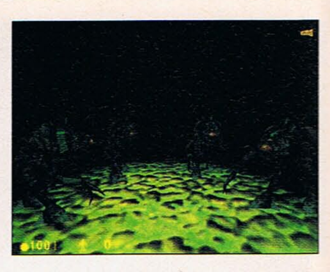
Una vez dentro, avanza por los conductos rompiendo más rejillas. Llegarás finalmente a la habitación del oxígeno y el fuel. Activa ambos botones y regresa donde está el tentáculo.

Ahora es el turno de encender la potencia. Baja a la parte más profunda de la zona del tentáculo. Rompe la puerta y avanza saltando de plataforma en plataforma.

Cuando llegues a una pequeña zona de agua, empuja cajas hasta que formes un puente lo suficientemente largo como para atravesar el agua sin necesidad de que te poses sobre ella. Luego será necesario.

Una vez llegues al final de la plataforma, pulsa el interruptor para llamar al ascensor, y luego vuelve a pulsar el del interior. Llegado un momento el ascensor se detiene. Debes





saltar a la escalera de enfrente y continuar descendiendo. No tardes demasiado en dar el salto o el ascensor caerá a una zona de lava. Una vez abajo es conveniente avanzar subido en las tuberías para no tocar el suelo radiactivo.

Finalmente llegarás a una pequeña plataforma. Sube las escaleras y alcanzarás el generador de energía. Hay dos interruptores que hay que presionar –uno a cada lado– y después regresa a la zona TEST FIRE. No te quedes demasiado tiempo en la zona de los interruptores o serás alcanzado por el rayo. Es mejor irse cuanto antes.

Al llegar a la sala en cuestión veremos todas las luces encendidas. Pulsa el botón y disponte a observar el espectáculo. Es inevitable que recibas un pequeño daño, pero no hay mayor problema. Ver morir al tentáculo merece la pena.

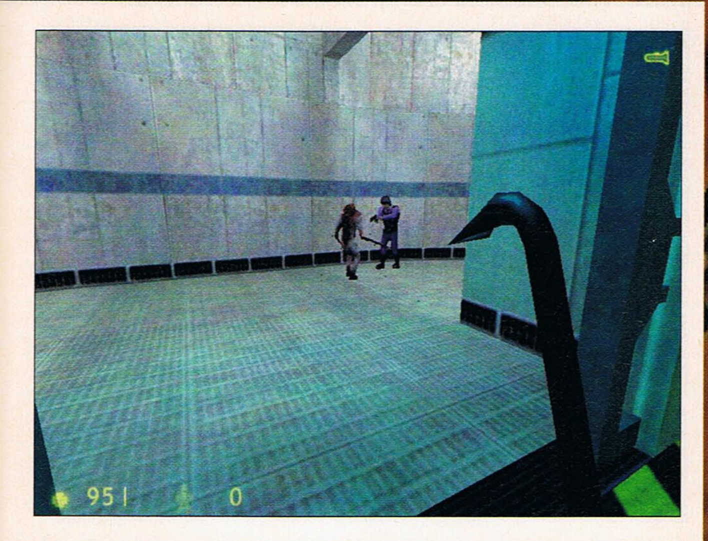
Ahora ya puedes lanzarte a la base del tentáculo, o donde antes estaba el tentáculo, con toda tranquilidad. Caerás al agua y buceando saldrás a una nueva zona.

Avanza por las tuberías sin caer al agua contaminada. Al final llegarás a un saliente de la tubería que tiene una rueda y enfrente otra tubería tapada con una trampilla que presenta una abertura.

Salta allí y avanza hasta caer al suelo.

ENERGÍA

Continúa avanzando por el túnel de la izquierda. ¿Ves a ese bicho? Pues por ahora no le provoques. Mientras él lucha contra los marines es el momento ideal para acceder por el túnel que puedes ver a tu izquierda.



Llegarás a unas puertas rojas y una rueda. Gírala para abrir las puertas. Sube hasta arriba por las escaleras teniendo cuidado con los marines.

Continúa el camino hasta llegar a una plataforma móvil. Pulsa el botón para que descienda pero no vayas tú. Asómate mientras baja y podrás contemplar el espectáculo de minas. Aprovecha para eliminarlas ahora que puedes y procede posteriormente a bajar.

Sigues las flechas que marcan el camino a POWER GENERATOR y una vez que lo localices continúa bajando las escaleras hasta el piso inferior. Rompe, con la palanca, las cajas que bloquean los pistones.

Sube las escaleras y ve al panel de control del generador. Enciende el enchufe de la izquierda –que es el único que falta–. Ahora regresa a la zona donde viste al monstruo –punto 1–.

Desde allí busca una puerta que dice TRACK CONTROL. Dentro, ignora el interruptor y coge el Colt. Salta por la ventana y haz que el monstruo te siga –lo que no será muy difícil– por



el pasillo del fondo. Al final de esa habitación pulsa el interruptor y ponte en un sitio tranquilo para ver cómo se achicharra la criatura.

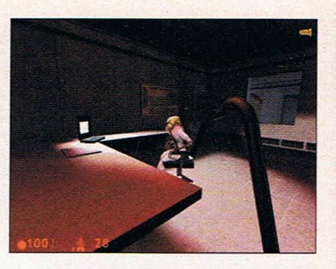
Vuelve, por la puerta que puedes ver a tu derecha, a la zona donde originalmente estaba el bichejo, y sube a la vagoneta. Avanza todo lo que puedas y luego regresa a la sala Track Control para pulsar el interruptor que antes nos habíamos dejado. Vuelve al tren y continúa el camino.

SOBRE RAÍLES

Una vez que se pare el tren, escucha lo que te dice le guardia. Baja de la vagoneta y dale a la palanca. La barrera se levanta y puedes continuar tu camino.

Una vez que veas la segunda señal –una que nos manda a la derecha–, dispárala para que cambie de dirección y puedas ir recto. Pronto verás una plataforma con un alienígena y una escalera. Detén allí el tren y sube por las escaleras.





La cajas que te bloquean el paso tienen una desagradable sorpresa detrás: una ametralladora. Lo mejor es que lances una granada para que limpie la zona.

Luego, entra en la pequeña salita y dale a la palanca para mover el obstáculo que bloquea la vía.

Vuelve al tren y gira la señal precisa para que el tren vaya a la zona que antes era imposible acceder por la piedra. Una vez que llegues a la siguiente barrera, baja del tren para levantarla y continúa el camino.

Finalmente, el tren se detendrá y será el momento de avanzar a pie.

Después de algunas peleas con marines y de encontrarte a un soldado amigo, llegarás ante dos puertas rojas con unas minas detrás y con otra vagoneta algo más allá.

Por las zonas que recorre esta vagoneta hay varios rayos rojos detectores y otros azules, pero la parte delantera de este pequeño vehículo nos puede servir de parapeto perfecto. Basta con ir agachado para evitar más de un disgusto.

Poco después será preciso levantar otra barrera para que el tren pueda seguir avanzando; para ello tendrás que saltar por unas cajas verdes que bloquean una escalera.

De vuelta a la vagoneta, el camino es siempre igual: levantar barrera y continuar... Hasta que al final llegues a la superficie.

Sigue caminando hasta introducirte en el búnker y pulsa el botón de una de las salas que activa el lanzamiento.

Sal del edificio por la puerta de la izquierda, que ahora está abierta, baja las escaleras y coge la vagoneta.





CAPTURA

La vagoneta se detendrá pronto y caerá al agua. Al fondo, utiliza la palanca para desatar los bidones y úsalos como balsa en la superficie para llegar al conducto de la derecha.

Luego vuelve al agua y bucea hasta encontrar la salida. No te metas por las puertas o te quedarás sin oxígeno con la consiguiente pérdida de vida. Al salir verás una jaula colgada del techo. Rodea las plataformas para llegar arriba y acceder a la jaula. Dentro podrás coger la ballesta. Entonces, la jaula caerá al agua. El enorme pez que hay dentro no tiene muy buenas intenciones. El arma más poderosa en el agua es la ballesta.

Busca una rueda que abre unas compuertas. Gírala bastante para que puedas pasar por las puertas. Ten en cuenta que nada más soltarla comienza a cerrarse y si no las abres lo suficiente no podrás pasar.

Sube las escaleras y camina por las plataformas. Vigila tus pies porque se rompen y están resbaladizas y debajo hay otro de esos "pequeños" peces. Si te caes tendrás que volver a empezar este punto.

Poco después alcanzarás una verja con un agujero. Accede a través de él y vuelta a bucear. Sube por las escaleras de la derecha. Sal del agua y vuelve a subir las escaleras. Ahora hay que llegar a la plataforma de enfrente. Activa el generador pulsando el botón y una vez que los pistones comiencen a moverse, aprovéchalos para llegar a la zona que decimos calculando bien los saltos.

Tras eliminar a todos los bichos de la zona, los científicos te abrirán la puerta. Activa los ordenadores y sal de allí bajando. El camino a seguir es derecha, izquierda, derecha. Por



esas zonas el frío es excesivo y si estás demasiado tiempo tu marcador de vida comenzará a notarlo, así que no pierdas demasiado tiempo.

Después de un viaje te encontrarás con unas jovencitas de negro –o al menos eso parecen– extremadamente peligrosas debido a su velocidad. Evítalas o elimínalas y sube por la rampa para tomar el control del SURFACE ACCESS. Utiliza la palanca que allí ves para abrir la puerta que hay al lado contrario. Graba la partida en este punto.

Nada más entrar en la sala, y de manera irremediable, la luz se apaga y se escucha un disparo. Una escena de vídeo nos muestra cómo los marines trasladan a Gordon en una camilla.

Al despertar estás en una pequeña sala y sin ningún arma. Sin perder tiempo, sube por las cajas porque las paredes comienzan a estrecharse con la insana intención de hacerte picadillo. Una vez salves el pellejo subiendo a la repisa superior, espera a que las paredes acaben de cerrarse. Avanza por ellas al lado contrario y recupera tu palanca.



A la izquierda de la pared hay un conducto que se rompe y nos lleva al exterior para pasar a otra zona.

PROCESO DE RESIDUOS

Avanza hasta una zona abierta con un gran cilindro. Gíralo para que baje la plataforma y déjate hacer al vacío. Sigue por la oscura tubería con la linterna hasta llegar al próximo conducto. Con mucha habilidad, sube al depósito y salta de piedra en piedra para avanzar una vez más vía tubería. Éste es un punto complicado. La idea es llegar a la tubería del lado opuesto saltando por los depósitos. Hay que ir por los filos puesto que las tapas metálicas nos aplastarían en caso de ir entre ellas.
En la nueva sala ve por la tubería de la derecha. Al final acabará por romperse y habrá que volver a empezar, pero esta vez tendrás que saltar desde la tubería de la izquierda a la de la derecha.

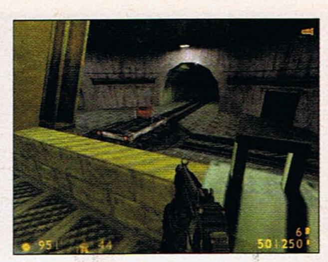




Tu siguiente objetivo es llegar a la sala CONVEYOR CONTROL donde verás tres palancas. Ponlas todas hacia arriba y ve a la sala de control –la que está al lado– y pulsa el botón verde. Esto hará que las cintas transportadoras que puedes ver por la ventana vayan en la dirección correcta o al menos la que a nosotros nos interesa. Sube por la cinta transportadora del medio y déjate llevar.
Ahora debes ir saltando de cinta en cinta hasta que encuentres dos que van en paralelo –serán necesarios varios saltos hasta encontrarla, por lo que grabar a menudo puede ser una buena idea–. Una vez que las encuentres, coge la de la izquierda, aunque antes debes saber que en esa cinta hay un par de minas azules. Una de ellas se puede eliminar, pero la otra resulta imposible. Lo mejor es esperar al principio de la cinta y lanzar una bomba de esas que nosotros explotamos cuando queremos, cuenta hasta 6 despacito y dale al botón.
Pero ahí no habrá acabado todo. Antes de salir tendremos que saltar un par de veces de la una a la otra y posteriormente saltar a la escalera antes de que llegues al final de la cinta.

ÉTICA DUDOSA

No te acerques a la verja, está electrificada. Para abrirla dispara al electrodo rojo del que salen los rayos.
El monstruo que hay tras el cristal saldrá si te acercas a él o rompes el cristal que protege el botón. El problema es que tarde o temprano debes enfrentarte a él, así que ten preparadas unas granadas y la magnum para derrotarlo.

Sigue el único camino hasta llegar a una zona con dos jaulas con bichos y armas en su interior. La mejor técnica es pulsar el botón para que se abran las jaulas, luego ir rápidamente a la caseta y darle al interruptor para que los rayos se encarguen de hacer el trabajo sucio por ti. Ya puedes coger las armas.

En la siguiente zona deja que los marines hagan parte del trabajo disparando a los seres extraterrestres. En esta zona verás cuatro salas que activan unos rayos. Has de pulsar los cuatro botones que activan los respectivos rayos, y acto seguido ir a una habitación en la que podemos leer DO NOT OBSTRUCT LASER SHIELD. Obstrúyelo empujando la caja contra la pared. De esta manera el escudo del láser no podrá bajar. Aprieta el botón que activa el rayo y sal por el agujero que hará en la pared.

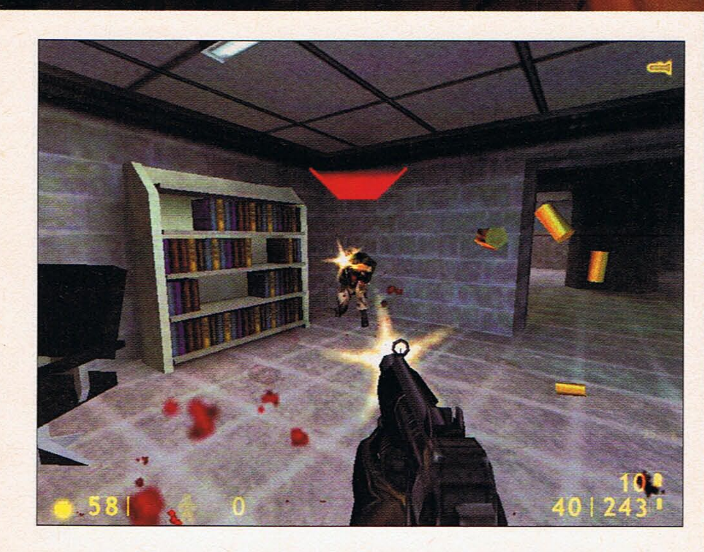
Habla con los científicos. Asegúrate antes de que el terreno está bastante despejado. Después, uno de ellos te acompañará y abrirá las puertas que sólo puede abrir el personal autorizado que hay en la zona de la bandera americana. Ya sólo te queda ir por la puerta grande prestando atención a los marines y a la ametralladora.

TENSIÓN EN LA SUPERFICIE

Corre directamente al agua evitando atacar a cualquier enemigo.

Esquiva o elimina al pez y sube a la torreta a parar las turbinas que hay en el agua con el simple acto de girar la manivela. Regresa al agua.

Avanza hasta llegar a las escaleras y ve por las tuberías. El helicóptero te seguirá por esas nuevas zonas, así que vigila tu cabeza cuando salgas a la superficie a tomar aire.



Después, sal de los conductos hacia el exterior y sube por las escaleras hasta arriba, a la zona rocosa.

Evita, de momento, al monstruo de la siguiente zona. Continúa. Una vez llegues a la zona de minas intenta caminar por las rocas tanto como te sea posible. Luego llegarás a una zona llamada STORE DRAIN HATCH. En lo más alto de la torre, gira la rueda. Habrás levantado una tapa que hay en el campo de minas. Está rodeada por una verja electrificada, así que intenta realizar un salto lo más limpio posible para evitar chamuscarte. Baja por las escaleras y rompe el conducto de ventilación que hay al final.

Avanza hasta que vuelvas a salir al exterior. Pero antes de salir –aquí viene muy bien la ballesta del francotirador–, elimina a los dos soldados y la ametralladora. Los helicópteros de esta zona se pueden eliminar con los misiles guiados, pero resulta mejor esquivarlos.

En lo más alto de la colina accederás a una entrada que lleva a otra tubería. Continúa por allí y en la bifurcación ve a la izquierda donde te esperará una buena tropa de marines.



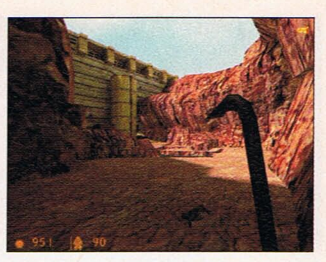
El tanque es duro de destruir. Unas bombas de mano o unos misiles serán nuestros mejores aliados.
Pulsa el botón que hay junto a la caseta y sal. Coge vida y todos los ítems interesantes que veas porque fuera espera otro tanque.
Ahora tienes que subir al tejado por la torre de electricidad caída, pero antes dispara a los bidones para que explote el generador y podamos subir.
El tejado tiene un agujero. Caemos por él y encontramos a un científico. Sal y sube por las escaleras. Utiliza las cajas para saltar las minas o se producirá una explosión mortal. Sigue hasta la habitación principal y ve a la plataforma del ascensor en la que hay una caja. Rómpela. Rodea la sala hasta que llegues a la sala de control.
Activa el interruptor y el ascensor sube. Desde esa plataforma puedes saltar al ascensor central.
Deja limpia de enemigos la zona y libera a los científicos.





Una vez superado el tanque, ve a la derecha. Sube por las escaleras y el guardia te abrirá la puerta, accederás a un almacén repleto de armas.
Sal por la ventana. Avanza por la cornisa y salta por los armarios para llegar al tejado del edificio de enfrente. Ahora ve por las vigas hasta alcanzar el pequeño saliente que hay al otro lado.
Salta por las cajas verdes y llegarás a una zona en la que hay un arma de gran tamaño. Utilízala para disparar a las puertas y, de paso, elimina con ella a los marines que por allí salen.
En la siguiente sala, deja que los marines y los bichos hagan parte del trabajo por ti. Toma una buena posición y deja que vayan cayendo. Luego, utiliza los saltadores para llegar al tejado y acto seguido baja por el conducto de la derecha.
Recorre el túnel hasta que vuelvas a utilizar la palanca y veas a los marines. Después de dejar la zona libre, sal por la puerta de la derecha.
Es posible que antes, desde el exterior, disparen a esa zona, con lo que la salida quedará bloqueada. No hay problema. Manipula el mando elevador de la derecha y la plataforma que hay a tu espalda subirá. Súbete a ella y salta por el agujero de la pared.
Utiliza la ametralladora para disparar a las puertas grandes y salir de ese infierno.
Una vez en el exterior, utiliza nuevamente los saltadores para llegar al tejado del edificio.
Rompe la rejilla, sumérgete en el agua y ve por las tuberías. Al final de esa zona verás a un guardia amigo al que no debes eliminar bajo ningún concepto, ya que nos abrirá la puerta de abajo.





Tras salir, debes volver a dejar limpia la zona –incluido un monstruo que hay en el tejado de arriba–. Vuelve donde se quedó el guardia amigo y haz que te acompañe a la caseta. Él podrá abrirte la nueva puerta.

Ignora al enemigo. En su lugar avanza por la otra dirección y sal a la calle. Usa el saltador para llegar al agua y desde allí, vía tubería y posterior subida de escaleras, alcanzarás una zona con un mapa. Verás tres palancas. La de la izquierda mueve el eje horizontal, la de la derecha el vertical y la del centro llama a los aviones para que inicien el bombardeo. Examina el mapa y fíjate que la zona inferior izquierda corresponde a la puerta por la que has entrado. Alinea las coordenadas de tal manera que el bombardeo caiga por esa zona, pero no pulses el botón aún; primero date la vuelta, y cuando veas entrar a la criatura del espacio exterior pulsa el botón. La detonación de las bombas hará todo el trabajo por ti.

Pero todavía no ha llegado el momento de irse. Coloca los ejes de tal manera que consigas derribar la puerta de la fortaleza que ves a tu izquierda, también el muro derecho de esa misma zona y por último la torre que tienes justo enfrente. No te preocupes si tus impactos no logran su objetivo a la primera, es posible llamar al avión tantas veces como quieras, pero cuidado con no tirarte las bombas encima.

Baja, sube por la torre derribada –saltando antes de llegar al final– y atraviesa la puerta.

OLVÍDATE DE FREEMAN

Pronto llegarás a una zona en la que el tejado comenzará a venirse abajo. Ve a la derecha y espera a que caiga el tercer bloque –es de menor tamaño que los otros–; sube



rápidamente sobre él y espera a que se derrumbe el resto del tejado. Luego sal por la izquierda. Continúa avanzando y en la bifurcación ve a la derecha. Gira la rueda para abrir la tapa. Baja y ten cuidado con los rayos rojos.

Ve por los túneles del Oeste (WEST) y bucea esquivando los mecanismos para salir al exterior por la escalera. Destruye o esquiva al tanque y pasa por detrás para subir al ascensor. Gira a la derecha y usa el tanque para volar un agujero detrás de la puerta. No es necesario entrar por la escotilla del tanque, basta con que te pongas sobre ella y utilices el botón que tengas configurado para usar objeto. Una vez dentro, prepárate a luchar.

En esta zona ten cuidado con los residuos verdes y luego sal.

NÚCLEO DE LAMBDA

Usa el interruptor de la habitación principal para hacer que suba el ascensor. Una vez que hayas eliminado a todos los enemigos de la zona, los científicos te abrirán la puerta. Antes



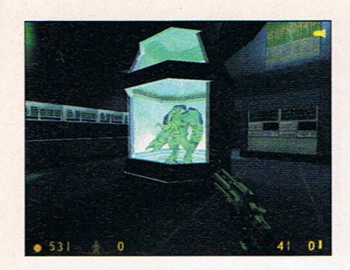
tendrás que destrozar unas cajas en la zona de las "Niñas de Negro" para poder subir arriba y usar allí un ascensor.

Llegarás finalmente a la zona de los científicos y te abrirán la puerta. Sube por el ascensor y ve a la puerta de la derecha. Conseguirás así hacerte con una nueva y potente arma que lanza rayos azules. Regresa al ascensor.

Ve a las habitaciones marcadas como PUMP STATION 1 y 2 y pulsa los interruptores para activar los explosivos. Después ve al AUXILIARY REACTOR –sigue las indicaciones de las paredes– y salta al agua. Ve por los túneles y usa los interruptores. Al final, sal por las escaleras.

Ahora asciende por las escaleras de emergencia que hay junto al ascensor y salta para salir por el hueco. Aquí hay unas válvulas que debes activar si quieres acabar con los malos.

Busca la puerta que pone CORE LEVEL B y métete por el transportador naranja. Llegará a una de las zonas más complicadas por la habilidad que hay que demostrar. Es conveniente





grabar la partida cada vez que realices un paso correcto. El caso es que te encontrarás ante una plataforma que gira entorno a unos números. Cada vez que pases por uno saldrás a otra zona más alta y tu objetivo es llegar hasta arriba. En principio pasa por las puertas 2, 4 y 7. Una vez que llegues arriba tienes que volver a utilizar las plataformas para abrir la puerta marcada con el número 2 y luego saltar al núcleo. Te teletransportarás y a tu espalda podrás ver una puerta por la que pasar.

Sube la escalera y espera a que los científicos abran la puerta.

Cárgate hasta los dientes y coge el traje para realizar supersaltos –la mochila naranja–. Sal por la puerta. Los controles por defecto para realizar el supersalto son CTRL + W + la tecla para saltar.

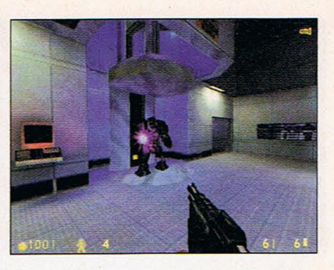
Ahora prepárate para luchar. El científico que puedes ver arriba está activando el teletransportador. Debes protegerle de los bichos voladores y sólo cuando él te lo indique saltar para ir al mundo de los extraterrestres.

XEN

Usa el salto largo para ir de plataforma en plataforma. Recuerda salvar a menudo, pues las caídas al espacio son muy malas para la salud.

En el planeta del centro –más grande que los demás– verás una pequeña piscina con capacidades regenerativas y curativas. A la espalda está la entrada al centro del planeta. Pasa por allí. Rompe las verjas y utiliza las tres cosas que tienen forma de seta. Comenzará una secuencia de rayos y aparecerá otro teletransporte en el centro. Pasa sin pensarlo.





EL ESCONDITE DE GONARCH

Dispara a la araña repetidamente hasta que salga huyendo. Persíguela sin dejar de dispararla.

Mientras la sigues verás una zona que hay bajo tierra en la que te encontrarás con una de esas fuentes milagrosas. Una vez que estés hasta arriba, vuelve a la superficie. Síguela hasta que el final caigas a una zona diferente. All,í colócate detrás de los tentáculos para que colaboren en tu trabajo de acabar con la macro-araña. Ten en cuenta que las pequeñas criaturas que salen del gran arácnido son de lo más incómodo y no debes perderlas de vista. Igualmente, debes saber que para acabar definitivamente con la araña tan sólo los disparos que realices en su vientre serán efectivos. Una vez que acabes con ella, lánzate por el agujero que aparece y posteriormente encamínate al teletransporte.

INTRUSO

Estás en una isla flotante. A la izquierda verás una caverna. Busca allí una sala que desprende una tonalidad amarillenta. Por allí, localiza una zona cercana a una columna blanca a la que es posible acceder haciendo uso de la palanca. Luego desciende unos metros para acto seguido volver a subir. Con el supersalto ve de roca en roca hasta alcanzar el transportador. Ve por las cuevas y verás un tentáculo verde. Rodéalo, y escala por las rocas para ir a otro teletransporte. En esta nueva zona ve cogiendo ascensores para llegar a las cintas transportadoras. No dispares a los bichos y ellos no te dispararán. Fíjate bien en las cintas. Verás que todas desembocan en algo de color azul, excepto una. Ve por esa.



Continúa por ese camino hasta que unos bidones te bloqueen el paso. Debes saber que esos bidones tienen criaturas en su interior y que cada vez que rompas uno, saldrá un bicho. En este caso no queda más remedio que hacerlo para poder continuar el camino.

Busca unos conductos de ventilación rojos y sigue por ese camino con la intención de subir por las plataformas hasta llegar a otro transportador. Por último, salta de roca en roca para ir al transportador que te conducirá hasta el último nivel.

NIHILANTH

Dispara a los triángulos dorados y evita las bolas verdes que te lanza el jefe. Si te impacta una serás llevado a una zona en la que tendrás que coger un transportador para volver.

Dispara al bicho hasta que se abra su cabeza. Busca una buena posición para darle a su cerebro y acabar con él. Graba cuando le mates. Hay dos posibles finales, pero seguro que no querrás volver a matarlo para verlos...



CONSEJOS VITALES

Además de todo lo que hemos venido citando en el texto principal, existen unos principios básicos que es necesario seguir. Estos son los más importantes:

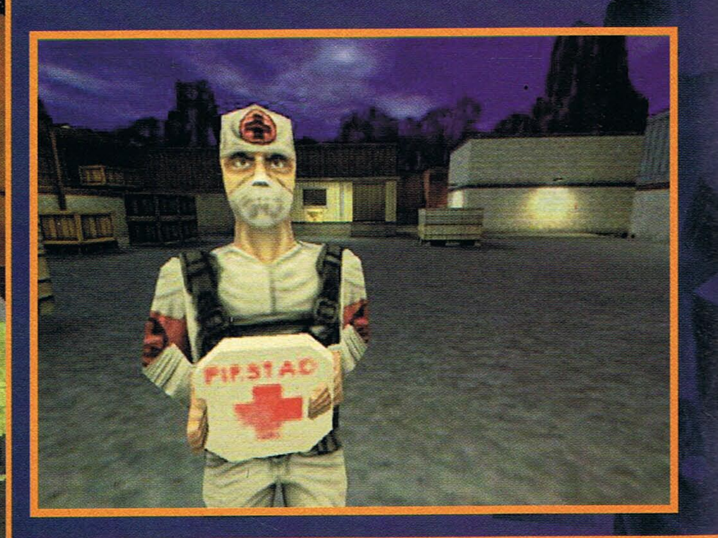
- No gastes munición innecesariamente. Se echará de menos en los momentos importantes.
- Intenta reservar la armas más potentes para los momentos más duros, como los enfrentamientos contra los enemigos de cierta entidad.
- A veces es mejor una retirada a tiempo que una muerte. Sopesa los pros y los contras antes de entrar en combate a cuerpo abierto.
- Recoge todos los escudos que puedas. Los impactos de los contrarios serán así menos dolorosos.
- Recuerda que la ballesta, el lanzamisiles y la metralleta tienen un disparo alternativo que en varias ocasiones resulta de gran utilidad.

- Utiliza los surtidores de vida y escudos, pero intenta hacerlo mientras tienes una posición que te permite ver lo que te viene encima. Repostar de espaldas es, la mayoría de las veces, muy arriesgado.
- Utiliza a menudo la tecla de guardado rápido (F6 por defecto). Así no nos llevaremos sorpresas.
- La palanca puede romper multitud de objetos. Las cajas normales suelen ocultar armamento muy interesante, pero, ojo, no destruyas las que pone explosivos, a no ser que estés a cierta distancia. En este último caso, y con la pistola, pueden resultar útiles para volar a enemigos en masa. Además, la palanca rompe la mayoría de los conductos de ventilación.
- Y, por último, mucho ojo con las lenguas colgantes. Tienen la fea costumbre de intentar absorbernos y, aunque no son demasiado destructivas, son bastante incómodas, aunque afortunadamente, sencillas de evitar. Una mirada al techo antes de avanzar es la solución más fácil.

EL MODO MULTIJUGADOR

Hablar de «Half-Life» y no hacer referencia a su modalidad multijugador podría considerarse como un error imperdonable. Estamos ante uno de los juegos más exitosos dentro de este terreno, y buena prueba de ello es la tremenda cantidad de zonas que existen para jugar vía Internet. Recordemos que GameSpy soporta este juego, pero os aconsejamos que acudáis a www.planethalflife.com si queréis empaparos de información jugosa y sobre todo de mapas actuales. Cada día hay nuevas creaciones que vienen acompañadas de unas explicaciones y de una calificación. La velocidad de transferencia es bastante aceptable.

También es obligatorio hablar en estas líneas de la última maravilla en llegar. Bajo el parche 1.0.0.9 para «Half-Life» se escondía la modalidad «Team Fortress





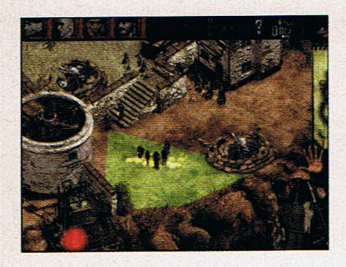
Classic». Una modalidad de juego basado en el Capture the Flag, aunque visto desde una perspectiva diferente. El objetivo de capturar la bandera a secas ha sido sustituido por una variedad de juegos que conservan el espíritu de este modo, pero le dan más originalidad. Algunos ejemplos pueden ser el de hacer touchdown como en un partido de fútbol americano mortal o el ayudar a una presa a capturar su objetivo mientras el otro bando intenta eliminarla, pero no son los únicos.

Además, los personajes y las armas han sufrido una profunda remodelación, de manera que cada personaje tiene sus propias habilidades y no puede conseguir otras durante el transcurso de la partida. Podéis conseguir el parche mencionado desde la JUEGOTECA de Micromanía On Line (www.hobbypress.es/MICROMANIA) Algo que no deben perderse los aficionados al género.

Commandos: Más allá del Deber

No todos los días se nos presenta la ocasión de hacer cosas fuera de lo normal; no todos los días tenemos la oportunidad de jugar a ocho nuevas misiones de «Commandos». Ser un héroe está al alcance de cualquiera, aunque más de uno se puede quedar atascado en el camino, y por todo eso aquí tenéis la solución de cada una de esas ocho heróicas misiones de «Commandos: Más Allá del Deber».

Ocho oportunidades para ser un héroe





MISIÓN 1

LUZ QUE AGONIZA

Comenzamos en un bote en la esquina superior derecha del mapa. Sacaremos al marine del bote y lo llevaremos hasta la plataforma, donde mataremos con el arpón al soldado que hay apostado en la ametralladora, y al que hace la guardia junto a él. Después nos esconderemos en la escalera, y cuando vuelva el soldado de la rampa, también lo mataremos con el arpón. El camino está libre para que traigamos al resto de los comandos a la plataforma.

A partir de aquí combinaremos los esfuerzos del boina verde y el francotirador, del que tendremos que preservar dos balas. Llevaremos el boina verde camino arriba para matar al soldado que hace la ronda en las escaleras, al que atraeremos fuera del campo de visión del de la torre para acabar con él.

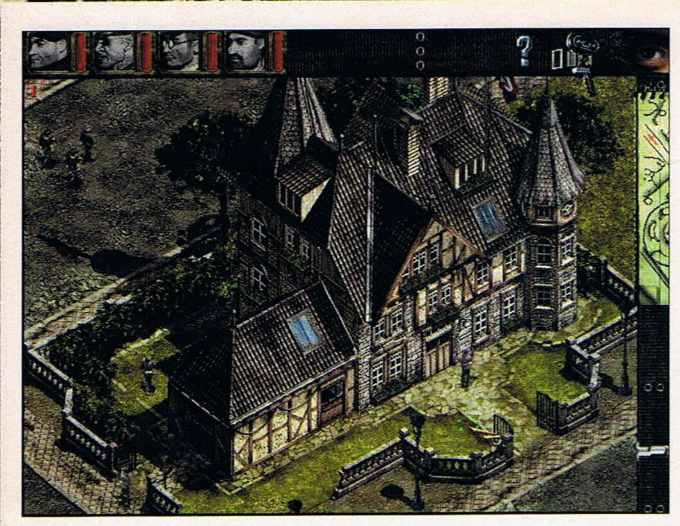
Después usaremos el francotirador sobre el guardia de la torre, y el boina verde tendrá el paso libre para acabar con los dos guardias que patrullan junto al faro de la izquierda, escondiendo los cuerpos y con cuidado que no le vea el otro guardia que hay en las escaleras de abajo, que será el siguiente que tendremos que matar. Ahora les toca morir a los guardias que hay bajando las escaleras, aunque antes acabaremos con el otro guardia de la torre también con el francotirador. Mataremos con el boina verde al soldado que hay junto al ascensor y al que patrulla la rampa; montaremos a los dos comandos en el ascensor e iremos hacia la playita que hay abajo.



Una vez allí, mataremos al soldado alemán que hay junto a la puerta y lo subiremos arriba. Bajaremos de nuevo y, con bastante cuidado de la patrulla que hay por allí, mataremos al soldado de la plataforma con el francotirador, y los otros dos con el boina verde, que usaremos también para acabar con la patrulla.

Seguiremos el camino hasta la escalera, para matar al guardia que hay encima y a los dos soldados que manejan las ametralladoras. Después de esto sólo quedan los tres soldados del faro pequeño, que serán coser y cantar en comparación con lo hecho hasta ahora. Cuando no quede nadie, colocaremos los explosivos junto a los dos faros y los dos cañones superiores, y los barriles en los cañones inferiores, para poder dispararles y salir huyendo hacia el ascensor.

Accionaremos las bombas, meteremos a los comandos en el bote –que habremos llevado hasta la playita– y con las dos balas del francotirador explotaremos dos minas. Tendremos camino libre hasta la boya del final de misión.



MISIÓN 2

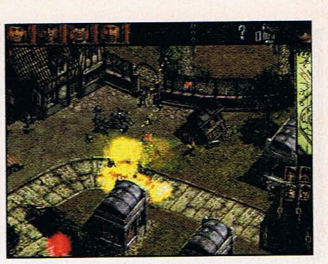
LA JUNGLA DE ASFALTO

Desde el punto de partida, atraeremos con el señuelo al guardia que patrulla más cerca de nosotros hasta un punto en que el espía lo pueda cloroformizar para quitarle el uniforme y ponérselo él.

Aquí comienza una misión que es prácticamente entera para hacerla con el espía, que llevaremos hasta la puerta de la casa que hay en la esquina inferior derecha del mapa. Allí hay un soldado vigilando, y si esperamos junto a él, aparecerá en un rato un guardia del zoo, al que inmovilizaremos –con el cloroformo o las esposas, segúnse crea oportuno– tras hacer lo propio con el soldado, escondiéndolos posteriormente y robándoles sus uniformes.

Después llevaremos el espía hasta el lugar de la ejecución, donde mataremos primero al guardia que vigila la puerta que da al paredón –y a cualquier otro que nos pudiese ver–, y después haremos lo propio con el pelotón de ejecución, primero con los soldados y después al sargento. Esconderemos a Skopje en la parte derecha de la pantalla, pegado al muro, y nos dirigiremos con el espía a la jaula de los avestruces.

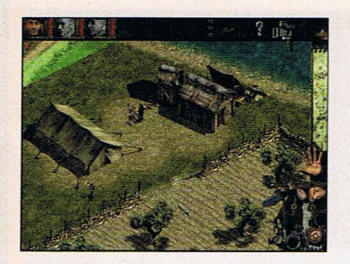




Una vez allí, abriremos la puerta y nos meteremos dentro de la misma. Los avestruces se alborotarán y saldrán hacia afuera, atacando a los soldados que haya, que acudirán en masa a matarlos cuando suene la alarma. Sacaremos al espía de la jaula y la cerraremos, atrapando al mayor número posible de soldados dentro. Los soldados de la plaza y alrededores que no consigamos encerrar tendremos que acabar con ellos, utilizando al espía para matarlos y a Skopje para distraerlos lanzando piedras, hasta que consigamos llevar a Skopje a la jaula del elefante.

Ahora tenemos que llevar al boina verde y al conductor dentro del zoo, por lo que primero tendremos que distraer con el señuelo a la patrulla que sube y baja por la calle para que nos deje pasar. Al llegar a la puerta, haremos que Skopje distraiga con piedras a la patrulla que pasa cerca del furgón para que no vea entrar en el zoo a los dos comandos ni al espía matar al soldado de la ametralladora.

Meteremos al boina verde en el furgón, y con el conductor usando la ametralladora mataremos a la patrulla y a algún otro soldado que se acerque. Para terminar la misión, meteremos a todos los comandos en el furgón, y a un soldado que hayamos podido controlar, y nos dirigiremos a toda velocidad por el camino que lleva al noroeste del mapa, dándose por finalizada la misión.





MISIÓN 3

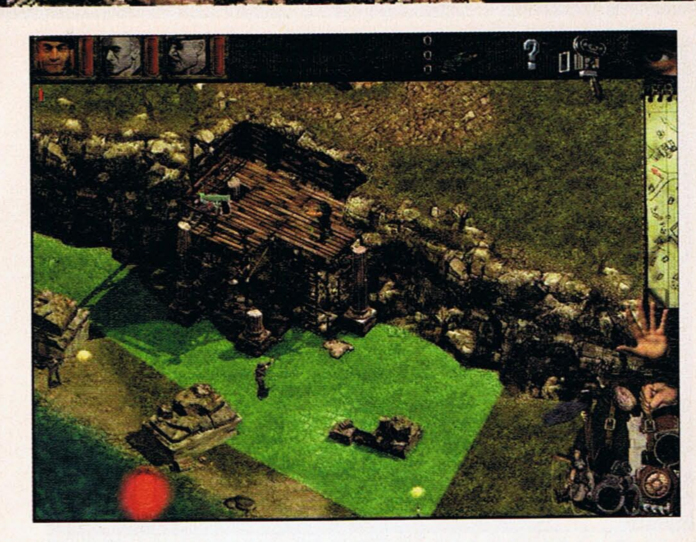
COMO CAÍDO DEL CIELO

Lo primero que haremos será sacar a los tres comandos de la casa y llevarlos a la parte trasera, detrás del carro, donde también esconderemos los cadáveres de los soldados que vayamos matando.

Debemos acabar con todos los guardias que hay en las inmediaciones, incluida la patrulla, pero sin hacer sonar la alarma puesto que si no llegarán dos patrullas más al menos. Dejaremos vivo y esposado al menos a un soldado para poder utilizarlo más tarde. Una vez que esté despejada la parte superior, avanzaremos con el boina verde y el francotirador por la parte derecha del mapa hacia el otro lado del río. Para ello, con el francotirador en el borde derecho del acantilado, mataremos al soldado que patrulla junto al huerto de la parte inferior, pero sólo cuando pase junto al cobertizo, para evitar que su cuerpo sea visto por otros soldados; y con el boina verde mataremos a todos los demás soldados que hay junto a las escaleras y patrullando la orilla del río, con cuidado que no nos vean los de la otra orilla.

Cuando esté todo despejado, haremos que el boina verde pase por la piedras que atraviesan el río, escondiéndole tras el cobertizo que hay junto al huerto, y matando al soldado que permanece allí.

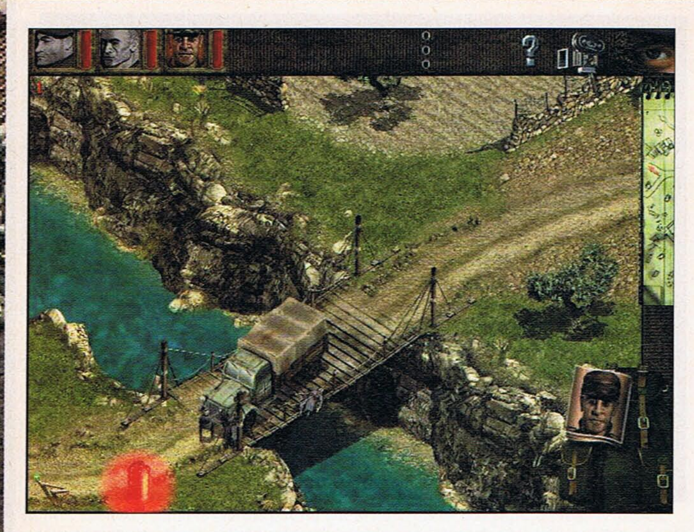
Haremos que el francotirador atraviese el río y, desde detrás del cobertizo, haremos que dispare al soldado que patrulla dentro de las ruinas, junto a las estatuas, para que muera



donde nadie pueda verle. Atravesamos el caminito con el boina verde y matamos a los dos soldados que hay junto a la tienda, para luego hacer lo propio con el que está más cerca del artefacto volador.

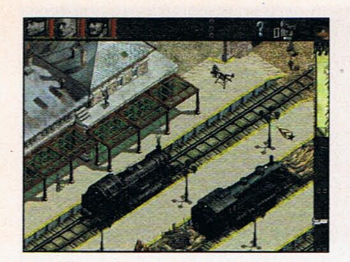
Llevamos al francotirador hasta la tienda que tiene la bandera, y desde la posición del árbol que hay a su derecha, cuando nadie le vea, matamos al soldado que hay vigilando en la parte superior del templo.

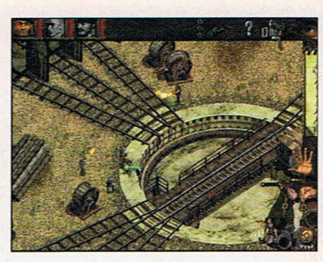
Con el boina verde mataremos al guardia que patrulla la parte inferior del mapa, y después a los que vigilan los acantilados en la parte superior, cerca de la tienda de la bandera, con cuidado que no nos vea la patrulla ni el soldado que hay apostado en el puente. Ahora hacemos que el boina verde suba por el acantilado siempre a la derecha del templo y, una vez que esté arriba, mataremos al guardia que hay en la tienda y a los otros dos que patrullan cerca, y al soldado con el perro que hay en la casa situada en la parte superior.



Después, llevaremos al boina verde hasta detrás del soldado de la ametralladora, y esperaremos a que el conductor –con el guardia esposado del principio– distraiga al soldado que sube y baja por la parte superior del río. Cuando el guardia que patrulla el puente no nos vea, con el boina verde matamos al soldado de la ametralladora y lo escondemos detrás de la tienda. Hacemos lo propio, también con el boina verde, a los soldados que quedan en el templo, cuando no nos vea la patrulla –si no hemos acabado con ella–. Llevamos de nuevo al francotirador a la orilla de partida, y desde detrás de las casas, matamos a los dos guardias que miran hacia el camión, al que patrulla la orilla del río y al que está en el puente.

Ya sólo queda que el boina verde vaya hacia el artefacto volador, recoja una parte y, por las escaleras del templo, se la lleve hasta el camión. Metemos a todos los comandos en él y nos dirigimos hacia el final de esta misión, por el camino de la izquierda atravesando el puente.





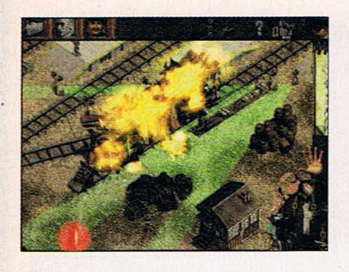
MISIÓN 4

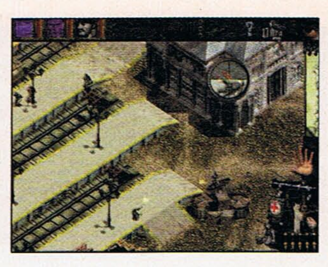
EL MARTILLO DE THOR

Debemos orientar nuestro avance por el sur del mapa, bordeándola hasta que lleguemos a la altura de los vagones blindados. Con cuidado de la patrulla, capturaremos al soldado que pasa cerca de nuestra posición de comienzo, y al que utilizaremos para distraer al soldado que hay a continuación a la derecha, para también capturarlo, y finalmente hacer lo mismo con el otro soldado que hay a la derecha de este último. Conseguiremos tener el camino libre hasta el primer muro de la parte inferior del mapa. En las proximidades de ese muro hay dos patrullas, a las que podemos evitar con habilidad, y un soldado vigilando el interior del muro, al que tendremos que eliminar.

Para llegar a la siguiente parte de muro, siempre avanzando hacia la derecha, dispondremos de muchos sitios para irnos escondiendo, pero una de las tareas imprescindibles a realizar será que el francotirador acabe con los dos soldados situados encima del vagón marrón, y que cubren las ruinas a la entrada de la zona donde están los vagones blindados. Antes de llegar al muro tendremos que matar con el boina verde a dos soldados que hacen la patrulla por la zona para podernos esconder sin peligro en la caseta que hay junto a las bobinas de cable.

Después, mandaremos a uno de los soldados alemanes que controlamos a entretener al guardia que hay vigilando el agujero en el muro por el que tenemos que entrar. El movimiento a partir de aquí ha de ser rápido, pues un soldado que va y viene desde los





vagones blindados puede vernos, así como otro que viene desde la estación. Una vez muerto el soldado que estamos distrayendo –y el que distrae– tenemos que hacer lo mismo con los que patrullan los alrededores. Como la patrulla hace un recorrido muy grande, podremos acabar con facilidad con los soldados que rodean a los vagones blindados, para posteriormente eliminar a la susodicha patrulla.

Con la zona despejada, colocaremos una bomba entre los dos vagones y la acompañaremos de dos barriles que hay en las cercanías. Ahora, ¡a por el tren! Tras eliminar al soldado que patrulla cerca de la casa grande y al que vigila en la terraza de la misma –con el francotirador–, y cuando las patrullas no le vean, haremos que el boina verde ascienda pagado a la parte derecha del mapa bordeando la casa hasta llegar a la caseta que hay en la esquina superior derecha. Allí acabará con el soldado que hay cerca y con el que patrulla el andén más abajo, tras atraerle hacia allí. Siempre con cuidado de la patrulla, reuniremos al zapador y al francotirador con el comando en las inmediaciones de la caseta, desde donde el francotirador podrá acabar con los dos solados que hay en el tejado de la estación, y el boina verde con el servidor de la ametralladora, que puede controlar para distraer a la patrulla de la estación.

Limpiar el andén más cercano a la estación sólo es cuestión de paciencia y de guardar una bala del francotirador para el otro soldado del tejado. Luego, en el segundo andén contando desde la estación, colocaremos una carga junto a cada grupo de obuses, sin que nos vean las patrullas, y nos dirigiremos a la locomotora. Accionaremos todos los explosivos y subiremos a la máquina, que partirá hacia el deseado fin de la misión.



MISIÓN 5

ADIVINA QUIÉN VIENE ESTA NOCHE

En esta misión nuestro equipo parte dividido, lo que condiciona en gran medida el avance para reunirlos a todos.

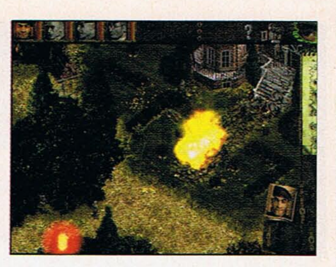
Comenzamos con el boina verde, que debe acabar con los tres solados más próximos a su posición para poder reunirse con el francotirador. Después, con el boina verde, nos dirigiremos hacia las casas de la izquierda de su punto de partida, matando a los dos soldados de patrulla y al que está parado por arriba de los troncos.

Para llegar a la posición del conductor, correremos hacia ella cuando el ametrallador no mire y los dos guardias de patrulla estén de espaldas. Cuando vuelvan, los atraeremos hasta nuestra posición, para matarlos y acabar más fácilmente con el de la ametralladora, escondiendo los cuerpos de todos.



El siguiente paso es entrar en el vallado que hay en la parte inferior derecha del mapa, para lo cual atraeremos hacia nosotros al guardia que lo vigila, para matarlo con comodidad sin que nos moleste la patrulla. Cuando tengamos despejado el camino, meteremos nuestros tres comandos en el vallado, siempre evitando a la patrulla, y poniéndoles cuerpo a tierra. Desde dentro del vallado, buscaremos una posición desde la que el francotirador pueda matar al soldado que hay en la plataforma del muro a la derecha de la puerta, y acabaremos con él. Meteremos al francotirador y al conductor en la caseta, y con el boina verde nos dirigiremos hacia debajo de la plataforma del soldado muerto, desde donde lanzaremos piedras hacia la puerta de la base. Cuando los guardias se distraigan, mataremos a uno, esconderemos el cuerpo, y escalaremos el muro, entrando en la base y dirigiéndonos al edificio más cercano, donde mataremos al soldado que hay en la azotea. Después haremos lo propio con el que está detrás del edificio y con los que hay en la azotea del edificio de la izquierda, siempre evitando a la patrulla.





Saldremos de la base por donde hemos entrado y mataremos a los guardias de la puerta, para poder meter a nuestros compañeros en la base, ocultándolos donde podamos. Con el francotirador mataremos a los dos soldados que hay en el edificio que falta, y nos dirigiremos hacia el norte, bordeando el muro de la base y en dirección al búnker. Nos desharemos de los soldados que haya en los alrededores, entre ellos los de la otra puerta de la base, y seguiremos avanzando hacia arriba siguiendo pegados lo más posible al muro.

Acabaremos con los que encontremos, recogeremos munición para el francotirador, y a la altura de la prisión del espía, tendremos cuidado con la patrulla. Despejaremos la zona alrededor de la prisión –incluyendo la ametralladora–, escondiendo siempre los cuerpos, y nos dirigiremos al cuartel general. Con el francotirador mataremos al soldado que hay en el tejado, que domina la parte delantera de la casa, y con el boina verde acabaremos uno por uno con el resto de soldados que hay en los jardines y alrededores, para conseguir subir al tejado de la casa a por el uniforme. La escalera está en la parte derecha de la casa, y por ella subiremos un piso, y luego otro acabando con los soldados sin que nos vean desde abajo. Cuando el camino hasta el uniforme esté despejado, liberaremos al espía con el conductor, y llevaremos al espía hasta la azotea, para que coja el uniforme. Hecho esto, bajaremos al espía y al boina verde de nuevo a ras de suelo, e iremos a por el coronel. Está vigilado por dos guardias, a uno de los cuales distraerá el espía disfrazado mientras el boina verde mata al otro, para posteriormente esposar al coronel. Ya sólo queda reunir a nuestros hombres y meterlos en el Panzer II, junto con el coronel, dirigiendo el tanque por la carretera del sudeste, hasta dar por finalizada con éxito la misión.





MISIÓN 6

NIDO DE ÁGUILAS

Para comenzar, con el boina verde acabaremos con los cinco soldados –tres dentro y dos fuera– que hay en la casa a la derecha de nuestro punto de partida, para luego ocuparnos del soldado que hay al norte de la casa, patrullando la valla del aeródromo y que nos puede dar problemas después.
Seguidamente, nos moveremos hacia la derecha, en busca del piloto que nos ayudará a salir de allí. Llegaremos hasta un muro bajo en el que patrulla un soldado solitario, al que se enfrentará el boina verde, mientras que el francotirador acaba con el que hay en el muro que rodea la casa del piloto y con el que hay en el puesto de observación al norte. En los edificios en los que se encuentra el piloto hay un soldado vigilando fuera y tres dentro, uno de ellos en un balcón. Acabaremos con todos los soldados menos uno, al que capturaremos, junto con el piloto. Hecho esto, dividimos el grupo, y al boina verde, al francotirador y al piloto los llevamos hasta el puesto de observación que hemos desalojado antes; y al zapador y al soldado que hemos capturado los llevamos a la entrada de la base, en la parte derecha del mapa. Hacemos que el soldado capturado distraiga al centinela de la puerta, sin que mire hacia la ametralladora.
Ahora, movemos al boina verde escaleras arriba, para acabar con el soldado que llega, y nos dirigimos hacia la derecha, con cuidado de la patrulla y de los dos soldados que hay junto a las casas a la derecha de la ametralladora. Acabaremos con ésta y después con



aquellos, incluyendo también al centinela que distraía el soldado que estaba controlando el zapador.
Con el boina verde y el soldado controlado, volvemos hacia el puesto de observación, para dirigirnos hacia el bombardero que hay a la izquierda del mapa, donde mataremos o capturaremos a todos los soldados, siempre con cuidado de la patrulla y del guardia que hay en el ala del bombardero –que es para el francotirador–. Luego moveremos al boina verde y al francotirador hacia arriba, hasta donde están los barriles.
Desde esa posición, gastamos tres balas del francotirador en abatir los tres soldados que están en el tejado de la casa pequeña que hay entre los aviones. Ahora podremos acercar el boina verde y acabar con los soldados restantes, con cuidado de las dos patrullas, la de arriba y la de abajo, y los soldados que hay en el avión de la derecha.
Moveremos un par de barriles hasta la casa con la bandera nazi, que haremos explosionar cuando pase la patrulla, repitiendo la operación cuando llegue la siguiente. Los

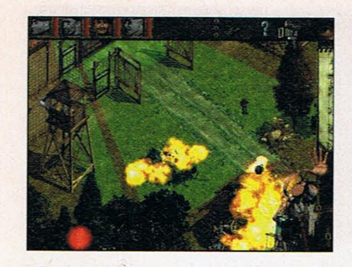


soldados restantes en la base los podremos eliminar fácilmente a tiros o con las granadas del zapador, comenzando por los más cercanos a él, los del bombardero de la parte derecha del mapa. Ya sólo queda colocar las bombas y los tanques de combustible –moviéndolos con el boina verde– junto a los prototipos, y subir a nuestro avión, marchándonos de allí y detonándolo todo a distancia.

MISIÓN 7

LA GRAN EVASIÓN

Utilizando el marine, nos arrastraremos hacia la derecha, donde daremos buena cuenta de los cuatro soldados que allí se encuentran, uno detrás de otro y poco a poco, con el cuchillo o el arpón. Una vez muertos, los revisaremos a todos, pues uno de ellos guarda cigarrillos que nos harán falta. Haremos que el marine cruce el puente de madera de la





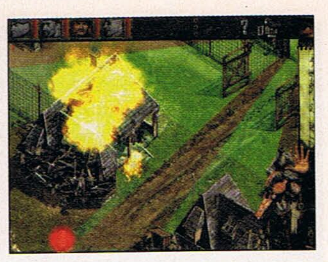
derecha, y acabaremos con los dos guardias que hay en la otra orilla, uno de patrulla y otro junto a la casa.

Bordearemos el río hacia arriba y llegamos a un desagüe, por el que haremos que el marine se introduzca, apareciendo en la piscina. Hacemos que salga de ella y acabamos con los dos soldados que hay cerca, dirigiéndonos hacia la salida del campo. Allí hay cuatro soldados, uno que patrulla el interior, otro que vigila el edificio de la derecha, otro que está parado, y otro que vigila la alambrada; acabamos con ellos en ese orden.

Nos dirigimos ahora hacia el otro puente, por el camino de tierra y matamos al vigilante, despejando el camino para que pase el zapador. Lo primero que tiene que hacer éste es colocar una bomba en la casa de la entrada del campo, la de la bandera. Hecho esto, con el marine, nos colocaremos detrás del soldado que hay junto a unas rocas al norte del campo, mientras que con el zapador cortamos la alambrada en la esquina próxima del campo cerca de los barriles. Con el zapador matamos al soldado que hay más cerca de él, mientras que con el marine matamos al de las rocas.

Con el marine, nos dirigimos hacia la cabaña de madera, donde están las mochilas, para matar a los cuatro soldados que hay en las inmediaciones, con cuidado que el guarda de la torre no nos vea. Con las mochilas, volveremos a nuestra antigua posición en las rocas, mientras que el zapador debe ingeniárselas para matar al otro guardia que patrulla en la línea que el que mató anteriormente. Cuando lo consigamos, lo colocaremos cerca de las cajas y accionaremos el detonador, volando el cuartel de la entrada del campo. Nuestros comandos presos serán encerrados en el edificio cercano al zapador, que





defenderemos con granadas –guardándonos al menos una– de los grupos de soldados que se acerquen, hasta que podamos cortar la valla y liberar al conductor y al boina verde, que mandaremos cuerpo a tierra a por sus mochilas. Luego, con el zapador, daremos un rodeo por los dos puentes, llegando hasta el camión, donde mataremos a la patrulla de cinco hombres con una granada, volando de paso la casa que hay cerca, con cuidado de las torres de vigilancia.

Para terminar el nivel, abriremos las puertas del campo, matando de paso a cualquier soldado restante que se interponga y sobre todo los de las torres –para esto es ideal la escopeta del conductor–, y nos dirigiremos al camión, con el que pondremos rumbo al final de la misión.

MISIÓN 8

AMISTADES PELIGROSAS

Nada más empezaresta misisón, con el boina verde daremos buena cuenta de los tres soldados que hay más cerca de nuestra posición de partida en la parte inferior del mapa y a la izquierda.

Seguimos avanzando en esa dirección, y acabamos con el soldado del molino usando el francotirador, con cuidado que no nos vean los soldados de la otra orilla. Capturamos el soldado que patrulla a la derecha del molino y lo controlamos mediante el francotirador.

Con el marine, usando el arpón lo más cerca posible de la orilla de maderas que hay en

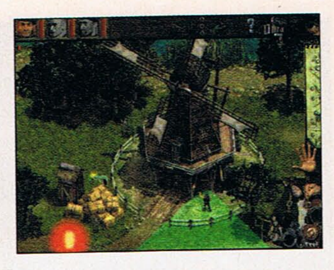


la zona de comienzo, matamos al soldado que hay enfrente, haciendo lo propio con el compañero que va a ver el cadáver. Siguiendo con el marine, llegamos a la isla usando su bote –que recogeremos–, matamos a los tres soldados restantes y recogemos el equipo de submarinismo.

Con el soldado controlado, entretenemos al alemán que vigila el cruce del canal para que el marine pueda pasar buceando y llegar hasta la escalera que hay enfrente del soldado. Saldremos por fin del agua y vigilaremos nuestros movimientos, ya que el mínimo error hará que algún soldado o agente de la Gestapo nos vea. Atraeremos la soldado que hay junto a la casa hasta nuestra posición, y allí le podremos matar con el arpón desde las escaleras.

Saldremos de nuevo a la superficie en el mismo punto y avanzaremos hacia la calle, pero sin llegar a ella, entrando por la puerta de la derecha donde están las barcas, y donde tendremos que matar a dos soldados más. Desde este cercado, lanzaremos piedras al





oficial de la Gestapo que está en el balcón del edificio de enfrente, hasta que venga a investigar, momento en el que acabaremos con él. Repetiremos la operación con el soldado que está en el balcón de enfrente, con el oficial de la Gestapo que patrulla la calle, y con el soldado que patrulla el muelle.

Después subiremos al tejado de la casa que hay en el cercado y mataremos al soldado que hay encima. Desde allí lanzaremos piedras para atraer a los dos oficiales de la Gestapo hasta el cercado donde podremos matarles con comodidad. Cuando no quede nadie más que el general, haremos que el marine vuelva al punto de partida. Con el boina verde, acabaremos con el resto de soldados que hay en los alrededores del molino, y junto con el francotirador, los reuniremos con el marine, llevándolos a todos en el bote hasta el lugar en que el marine hizo la escabechina. Avanzaremos por la orilla del canal hacia la casa de Natasha, acabando con los tres primeros soldados que nos encontremos, aparte de otro que hay en un balcón, y al que alcanzaremos con el francotirador. Pasaremos por al lado del puente levadizo, eliminando al soldado que hay en la otra orilla y dando cuenta de todos los demás –cinco en total– que pululan por los alrededores. Seguidamente, encararemos el carrito que hay en la calle que da a la entrada de la casa, donde se encuentran tres soldados, uno fijo y dos de patrulla, que no supondrán un gran problema. Lo más difícil está hecho, sólo queda contactar con Natasha y que ésta vaya al club a robarle los documentos al general. Hecho esto, meteremos a nuestros hombres y a Natasha en el bote que hay junto al puente levadizo, y tan sólo un paseo por los canales nos separa del final de la misión, y del juego.

Hemos supuesto que...

- ***Intentamos que la alarma no suene mientras no sea estrictamente necesario para la misión.***
- ***Examinamos todos los cadáveres por si encontramos cigarrillos en ellos.***
- ***Matamos en silencio a los enemigos cuando se nos presente la oportunidad.***
- ***Avanzamos cuerpo a tierra siempre que sea necesario para no ser vistos.***
- ***Vigilamos con mucha atención las zonas de visión de los soldados enemigos.***
- ***Aprovechamos cualquier parte de los decorados para escondernos y avanzar.***
- ***Escondemos los cadáveres que pueden llegar a molestar o quedar a la vista de los enemigos.***
- ***Utilizamos a los soldados controlados para distraer a sus propios compañeros y poder pasar.***
- ***Combinamos los esfuerzos de varios comandos para acabar con las patrullas.***
- ***Usamos y abusamos de la piedra, los cigarrillos y el señuelo para atraer a los enemigos.***
- ***Racionamos sólo para lo imprescindible las escasas balas con las que cuenta siempre el francotirador.***
- ***Lanzamos las granadas contra grupos de soldados y edificios que necesitan ser destruidos.***
- ***Ocultamos a nuestros hombres fuera de la vista de los enemigos, sobre todo si no los estamos usando.***
- ***Estudiamos muy bien el mapa y planeamos con cuidado antes de avanzar.***
- ***Y guardamos la partida con más frecuencia de la que usaríamos en otros juegos.***

X-Wing Alliance



A la gloria por el camino de la estrategia

A primera vista, «X-Wing Alliance» parece un arcade más, pero debajo de la primera capa de simulador de combate espacial se esconde un programa de estrategia en toda su expresión. La razón es bien sencilla: la habilidad como piloto rebelde no es suficiente para terminar el juego. Las tácticas de combate son esenciales para superar misiones de una complejidad que raya en lo imposible. Hemos escogido las más difíciles para ofrecer una línea de actuación básica, que en ningún caso garantiza el éxito de la misión si no sois auténticos ases a los mandos de las naves de la Alianza. Como seguramente ya habréis averiguado, el programa tiene algunos errores en algunas de las misiones que impiden su conclusión. Ya hay disponible un parche de actualización que soluciona la mayor parte de ellos, y entre las misiones que relatamos sólo hemos encontrado uno en la misión 6 de la batalla cuatro; a veces no se lanza la sonda de escape. Os recomendamos actualizar el juego.

PRÓLOGO. **SEXTA MISIÓN**

ENCUENTRO DE REBELDES: AYUDAR A LA ALIANZA

Una entrega de Banta que en principio iba a ser una simple operación de contrabando para ayudar a la Alianza Rebelde, se convierte en una trampa imperial. El plan inicial es escoltar al Vasutra, que transporta el cargamento de Banta.

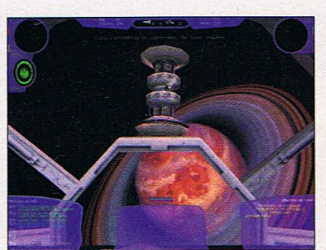
Los primeros pasos del viaje son tranquilos, y llegaremos sin problemas hasta la colonia espacial 3, donde Olin Gran, el contacto con la rebelión, nos transmite las coordenadas del punto de encuentro. Una vez en la plataforma que sirve como hospital a los rebeldes, seguimos a la Vasutra y observamos cómo se acopla y empieza a descargar el Banta.

Tras unos instantes, se dispara la alerta de presencia imperial. Un destructor y decenas de oleadas de cazas y bombarderos Tie se aproxima. Es evidente que alguien ha traicionado a la Alianza Rebelde. Encárgate exclusivamente de los bombarderos formando equipo con el Andrasta y otros cazas rebeldes, a los que puedes asignar los bombarderos. No olvides conectar la torreta en modo de fuego automático, toda una espada de Damocles de tu nave, el Otana.

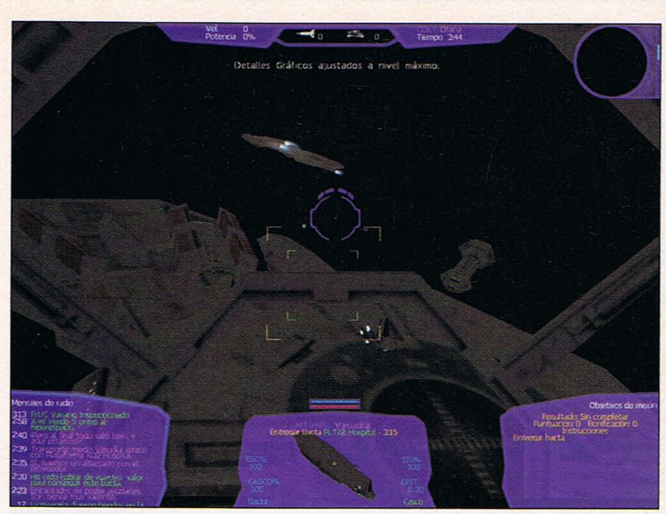
Con el ordenador de objetivos, asegúrate de ir eliminando a todos los bombarderos, es vital que ninguno consiga llegar hasta el hospital. Como la velocidad de los bombarderos es inferior, podrás apuntarles mejor si activas la función de igualar la potencia a la velocidad del blanco. El Andrasta y los cazas rebeldes harán la mitad del trabajo. No te acerques demasiado al destructor o serás blanco de sus potentes cañones. La batalla es difícil, pero corta, los rebeldes ordenan evacuar. Cuando veas que escapa uno de los transportes, se activará la boya de hiperespacio, ve hacia ella. No te preocupes ni del Andrasta ni del Vasutra, ni hagas frente a los escuadrones que te persiguen. Entre la torreta en modo defensivo y la máxima velocidad que alcanzarás cuando dirijas toda la energía hacia el propulsor, podrás escapar de los cazas imperiales que te persiguen. Desde la colonia espacial 3, salta al hiperespacio para llegar a la base Azzamen. Entra en el hangar. Por desgracia, el Vasutra y muchas naves rebeldes han caído en manos del imperio, y el destino de Tomaas y Galin es incierto.



Una misión donde se aprenden rápidamente los procesos de carga y abordaje. Es muy importante realizarlos con la mayor celeridad posible.



Olin Gran nos conducirá hasta el punto de encuentro donde la transferencia de Banta debe realizarse.

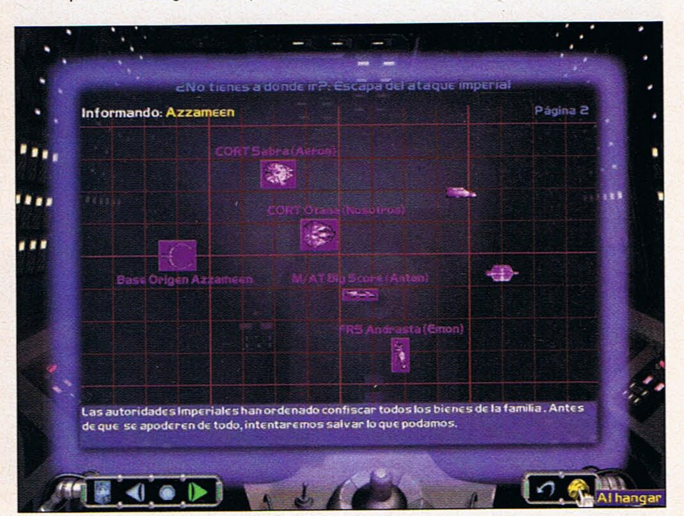


Antes de iniciar el acoplamiento, asegúrate de estar bien encarado a la pista de aterrizaje para aumentar la velocidad de la operación.

PRÓLOGO. SÉPTIMA MISIÓN

¿NO TIENES A DÓNDE IR? ESCAPA DEL ATAQUE IMPERIAL

Llega el Imperio dispuesto a destruir o capturar todas las propiedades de los Azzamen. Como es imposible enfrentarse a semejante contingente militar que además tiene como aliados a muchas naves de los Viraxo, lo mejor es, en cuanto sea posible, escapar. Nada más despegar, ve a la boya de hiperespacio que conduce a la estación de reparación Soles Gemelos. Una vez frente a ella, ve al hangar situado a la izquierda y recoge el contenedor Chi 8. Espera en el hangar hasta que tu compañera Aeron haya terminado la carga para no



Las fuerzas Imperiales atacan en masa la casa de los Azzamen. No te enfrentes a los cazas, limítate a llevar a cabo la misión de salvamento de carga.

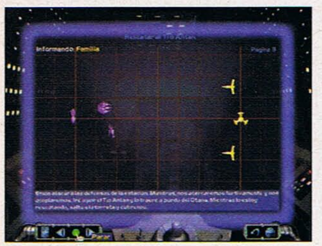


Estas naves son muy resistentes, pero su lentitud las convierte en blanco fácil si consigues situarte a su cola, cosa que resultará también difícil.

exponerte al fuego y a los torpedos de los bombarderos y cazas Viraxo. Durante toda la misión, si el contenedor es destruido, fracasará el objetivo. Como el contenedor es muy vulnerable a los ataques, suéltalo cuando te veas envuelto en un ataque, y antes de escapar hacia la boya, recupéralo. Cuando tu hermana Aeron haya terminado, activa el fuego automático de la torreta y usa las contramedidas para esquivar los misiles, porque debes escapar a toda potencia hacia la boya que conduce a la base Azzamen. Al llegar, los informes no son nada buenos. Mientras se deciden las coordenadas del punto de escape, aparecen cazas de los Viraxo. Suelta el contenedor y lánzate a por los cazas Razor. Tienes que aguantar el ataque hasta que aparezca la boya de escape. Cuando recibas tan esperado mensaje, vuelve a recoger el contenedor y con los propulsores al máximo y vigilando a las seis, salta al hiperespacio para reunirte con la flota Rebelde.

BATALLA 1. SEGUNDA MISIÓN

RESCATAR AL TÍO ANTAN



El rescate del tío Antan es la misión ideal para demostrar tu capacidad de fuego en la torreta.



Los Viraxo tratarán de impedir la huida, pero tu nave es muy superior a sus cazas.

Una misión en la que los sentimientos hacia el tío Antan pueden disparar la ansiedad en la operación de rescate, pero la clave es mantener la calma todo lo posible y seguir este plan paso por paso.

Tras acudir a la cita con Emon y saltar al hiperespacio, una impresionante concentración Viraxo aparecerá frente a nosotros. Ignora los avisos de tan despreciables enemigos y acóplate a la estación. Mientras el robot entra a buscar a Antan, debes subir a la torreta y defenderte de los numerosos ataques de los cazas Viraxo.

Ordénale a Emon que te cubra y ve asignándole otros cazas. Sitúa la recarga de escudos al máximo, sufrirás muchos impactos. No es necesario destruir cada nave Planetry, si consigues dañarlos lo suficiente, dejarán de atacarte.

Cuando Antan ya esté abordo, dirige toda la potencia al propulsor, ordena a Emon que te escolte y escapa del sector Viraxo empleando la boya de hiperespacio.

Durante esta etapa, el robot pilotará automáticamente la nave en lña que te encuentras, por lo que puedes subir a la torreta para defenderte de los ataques que tratan de impedir tu huida. Una vez en el sector libre, acóplate con el Anderasta y completa el rescate de Antan.

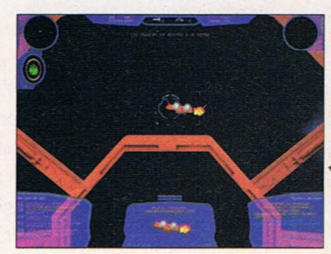
BATALLA 1. QUINTA MISIÓN

RECUPERAR LA SONDA IMPERIAL

Aeron necesita tecnología imperial para sus investigaciones, y se ha detectado una sonda imperial abandonada que tu hermana te pide que captures. Saliendo de la flota rebelde, la llegada al sector donde está la sonda es casi inmediata, pero nada más llegar los cañoneros R-41 se abalanzan sobre tu posición para impedir que recojas la sonda. Son entre seis y ocho, y tratarán de distraer tu atención para que no veas como la MUTR Pelicano inicia la maniobra de abordaje sobre la sonda para capturarla y saltar al hiperespacio. Lo mejor es ir directamente a por la MUTR, pero su poderoso armamento y el ataque por la cola de los R-41 te obligarán a emplear la función defensiva de la torreta para protegerte, mientras con los escudos al máximo de recarga, tratas de destruir la MUTR. Será suficiente infringir graves daños, pero es mejor asegurarse y destruirla. Una vez que la MUTR Pelicano esté fuera de combate, elimina a los R-41 empleando los láseres y la función automática de la torreta. Con el camino libre, recoge la sonda y salta hacia la aduana. Para evitar la inspección, rehuye cualquier enfrentamiento. Como la boya de hiperespacio de Aeron está detrás de la plataforma, desvía toda la potencia a los motores y pasa rápidamente entre las estaciones de la aduana. Cuando llegues al punto de encuentro con Aeron, suelta la sonda cerca de su nave y ya podrás ir al encuentro de la flota rebelde.



La sonda no puede sufrir daños. Si es destruida, acabará la misión en un completo fracaso.



Debes impedir que la MUTR Pelicano capture la sonda y salte al hiperespacio.

BATALLA 2. QUINTA MISIÓN

DEFENDER CRS LIBERTY

Primera batalla cuerpo a cuerpo de cierta importancia. Las oleadas de los nuevos cazas Tie son prototipos con dos graves problemas añadidos al potencial de esta nave del Imperio: su velocidad y su diseño específico para el suicidio al estilo kamikaze. Esta última característica los convierte en las principales amenazas para la integridad de la CRS Liberty.

Sitúate alrededor del crucero rebelde y emplea el selector de blancos para eliminar a los nuevos cazas Tie. Utiliza a los hombres ala para atacar a otros cazas Tie, no es muy útil que dos X-Wing se encarguen del mismo objetivo, porque la oleada es de tal magnitud que muchos cazas Tie pueden llegar a las inmediaciones de la CRS y estrellarse contra ella. Los bombarderos Tie y sus misiles son otro problema. Mientras ordenas a los hombres ala que eliminen a los bombarderos, quédate como escudero de la CRS y elimina todos los torpedos y misiles que se dirijan hacia el crucero.

Es la típica misión que casi nunca sale al primer intento que se haga, y diseñar un plan defensivo con una perfecta compenetración con los hombres ala es vital para cumplir los objetivos.



Proteger la CRS Liberty es una prueba sólo apta para los pilotos más fríos. Selecciona los cazas más próximos a la nave, y encárgate de ellos sin escrúpulos.



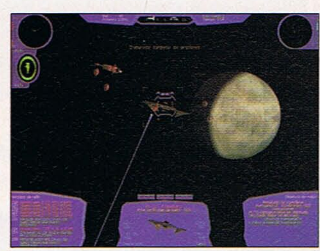
Los cazas Tie a veces frenan de improviso para ponerse a tu cola o salirse de la posición de disparo. Emplea la selección de velocidad del objetivo para evitarlo.

BATALLA 2. SEXTA MISIÓN

DESTRUIR INSTALACIÓN DE INVESTIGACIÓN IMPERIAL



Dos grupos de ataque: X-Wing para enfrentarse a los cazas Tie, y tu grupo, B-Wing para atacar a la plataforma y al crucero.



Dispara torpedos de protones desde una distancia suficiente con el fin de que no puedan ser destruidos por las defensas de la plataforma.

Ha llegado la hora de empezar a minar el poder ofensivo del Imperio. El primer paso es destruir sus centros de investigación, donde se desarrollan los más modernos prototipos de cazas Tie. La estación de investigación está fuertemente protegida por varios escuadrones Tie y por la potencia de fuego del crucero SRS, sin desestimar los cañones de la plataforma. Al mando del grupo verde de B-Wing, deja que los X-Wing se encarguen de los cazas Tie, y ve directamente hacia la plataforma. Sitúa los escudos al máximo de recarga y con el equilibrio en la zona frontal. Ordena a tus hombres ala B-Wing que ataquen el mismo objetivo, la plataforma. Cuando ya estés cerca, dispara todos los torpedos, mientras esquivas los láseres defensivos de la plataforma. Divide el equilibrio de los escudos, porque deberás dar varias vueltas alrededor de la plataforma para destruirla.

Cuando finalmente forme parte de la basura especial, dirige a todo el grupo B-Wing hacia el crucero SRS, pues desde allí se controlan los cazas Tie autopilotados. Una vez destruido el crucero, vía libre para convertir en polvo cósmico a todos los hangares y eliminar de un plumazo el progreso militar del Imperio.

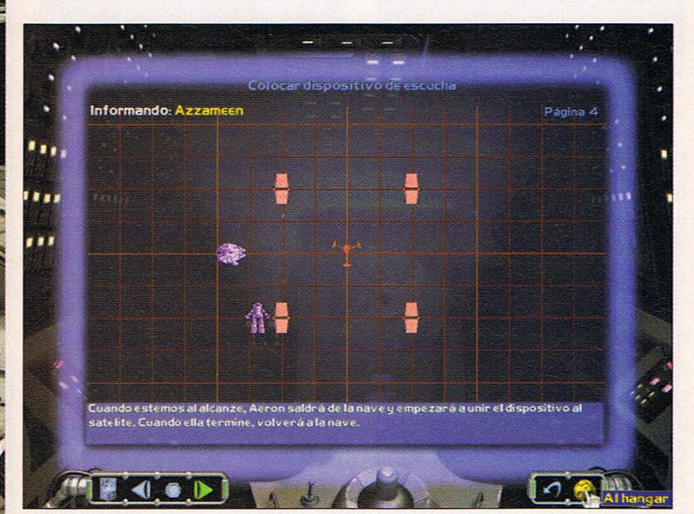
BATALLA 3. QUINTA MISIÓN

COLOCAR DISPOSITIVO DE ESCUCHA

La segunda fase de la ofensiva sobre el Imperio también es de carácter estratégico y no militar, como otras.

En esta ocasión, el objetivo es colocar un dispositivo de escucha en el grupo de satélites de comunicación Imperiales para interceptar sus mensajes y averiguar sus planes y las alianzas con los Viraxo.

La misión es muy complicada, porque a pesar de la ausencia de cazas Tie, las minas defensivas forman un imponente muro de rayos láser. En primer lugar, destruye las dos



Mientras Aeron permanece en el satélite, destruye todas las minas de alrededor, siempre teniendo en cuenta que es una misión más estratégica que ofensiva.



Hay que inspeccionar todos los satélites. Navega a potencia máxima y esquiva los láseres de las minas.



Debes evitar los ataques sobre la estación de comunicaciones, y ningún satélite debe ser destruido.

lanzaderas, la torreta en modo de fuego automático sobre el blanco será de gran ayuda. Luego hay que proceder a inspeccionar lo más rápidamente posible los seis satélites. Como siempre, será el último el escogido por Aeron para saltar de la nave y realizar la operación de acoplo del dispositivo de escucha. Las redes de minas dificultan todas las maniobras. Durante la inspección, lo mejor es evitarlas a toda costa y navegar a la máxima velocidad posible.

Una vez Aeron esté sobre el satélite, procura destruir las minas más cercanas. Al poco tiempo, verás el mensaje de la llegada del A/S Omicron, que empieza a lanzar grupos de asalto. Olvídate de ellos y dirígete a por la nave con toda tu potencia de fuego, incluyendo la torreta en modo de fuego hacia el objetivo.

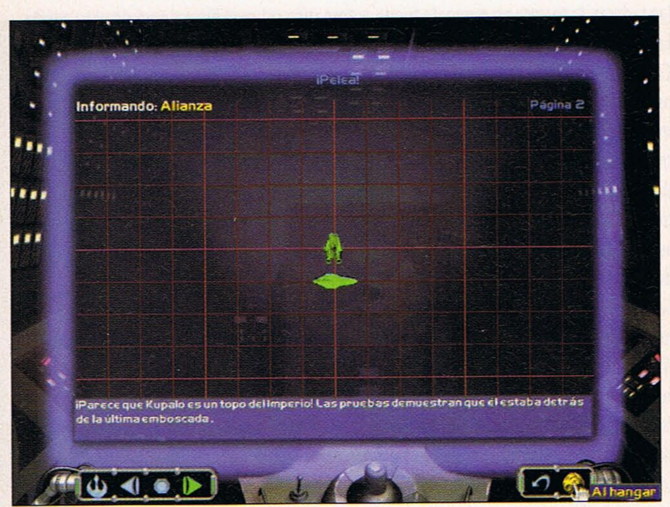
Si destruyes el A/S Omicron, evitarás que toda la zona se llene de tropas de asalto y la misión termine inevitablemente en fracaso. Los efectivos que queden, serán presa fácil si eres hábil esquivando sus peligrosos rayos láser y cambias la torreta a modo defensivo automático. Este es el momento de mayor dificultad, porque las tropas de gravedad cero son muy numerosas y aunque no disponen de blindaje y un disparo certero es suficiente para destruir cada unidad, desarrollan complejas tácticas de ataque en grupo que se centran sobre tu nave. No intentes recoger a Aeron hasta no haber eliminado a todas las tropas, y del mismo modo, sólo podrás embarcar a Aeron cuando destruyas todas las minas de ese satélite.

BATALLA 3. SÉPTIMA MISIÓN

¡PELEA!

El Lado Oscuro de la Fuerza ha tentado a uno de los oficiales más respetados en la Alianza, Kupalo. Él estaba tras la emboscada y es un espía del Imperio. Una vez descubierto su juego, escapa en una lanzadera.

La misión es interceptar la lanzadera, y dejarla con sus sistemas de propulsión inutilizados para que el transporte ATR se encargue de abordar la lanzadera y capturar al traidor. Tras saltar al hiperespacio, la lanzadera se muestra en la pantalla de objetivos. Como va a toda potencia, desvía todos los sistemas a los propulsores, porque no conviene concederle



Hay que detener la huida del traidor Kupalo a toda costa, el Imperio no debe ponerle bajo su protección o sino habremos fracasado en esta difícil misión.



La lanzadera de Kupalo saltará al menos una vez al hiperespacio, pero si estás al lado podrás interceptar las coordenadas para seguirle en el salto.

mucho tiempo para impedir que salte al hiperespacio. Ordena a los hombres ala que te cubran. Antes de empezar a disparar, reconoce la nave para verificar que es la lanzadera de Kupalo. Luego, sitúate a su cola, mantén la misma velocidad del objetivo y dispara los misiles y los láseres hasta eliminar el escudo y dejar la resistencia del casco por debajo del 25%. Esto inutilizará la nave y obligará a Kupalo a apagar los motores. Es posible que logre saltar al menos una vez al hiperespacio, pero si estás lo suficientemente cerca, podrás interceptar sus coordenadas de salto y seguirle. Un destructor imperial aparecerá en escena, y empezarán los problemas con los escuadrones de cazas Tie, que se lanzarán sobre el transporte ATR, que aunque ya tendrá a Kupalo a bordo, necesita bastante tiempo para saltar al hiperespacio. Sitúate cerca de la ATR para escoltar la nave, y emplea a los hombres ala para atacar a todos los cazas que se acerquen.

BATALLA 4. TERCERA MISIÓN

COLONIA MINERA BAJO ASEDIO: RESCATAR A AERON

La colonia Minera Vergesso va a sufrir un demoledor ataque Imperial. Esta instalación es sacrificable, pero por desgracia tu hermana Aeron está allí y hay que organizar un comando de rescate. Nada más llegar a la zona, el espectáculo es desolador: cuatro destructores, entre ellos el de Darth Vader. Selecciona la estación minera como objetivo, desvía toda la energía a los motores y llega lo antes que puedas. En principio, sólo un pequeño escuadrón de cazas Tie detecta tu presencia. Ignóralos, pero defiéndete con la torreta en modo de fuego defensivo. Sigue avanzando hacia la estación, y cuando estés en rango de aterrizaje, inicia la maniobra de acoplo. En este punto, es esencial realizar esta operación lo más rápido posible, y para ello debes entrar en la plataforma con la pista de aterrizaje de cara. Desvía toda la potencia a los escudos, empezarás a ser blanco de los cazas y bombarderos Tie. Cuando por fin Emok te comunique que estás acoplado, salta a la torreta, sitúa al máximo la recarga de los láseres y empieza a seleccionar los cazas más próximos para derribarlos antes de que destruyan tu nave. Normalmente, verás cómo se acercan de frente desde la zona de los destructores, por lo que debes



El rescate de Aeron es en solitario para evitar que nuestro intento de rescate sea detectado por la concentración de destructores Imperiales.



Procura no dejarte impresionar por el despliegue Imperial. Sitúa la torreta en modo defensivo, motores al máximo, y pasa desapercibido.



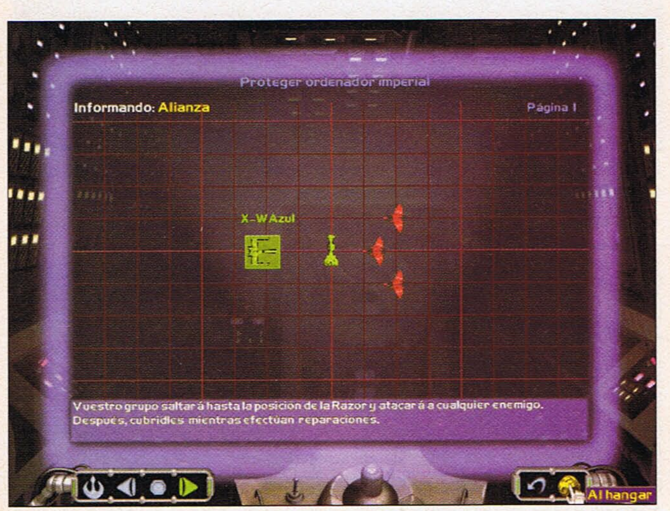
La rapidez en la operación de abordaje es esencial. Encara la pista de aterrizaje y comienza la secuencia a menos de 0.50 de distancia. En cuanto estés acoplado, sube a la torreta.

mantener la calma y empezar a disparar sin variar la posición de la mira. Se te harán eternos estos momentos de agobio hasta que Aeron suba a bordo del Otana, pero finalmente lo conseguirá y es el momento para situar los motores a tope y salir de allí como alma que lleva el diablo. Como Emok se encarga de pilotar la nave hacia la boya de hiperespacio, sigue en la torreta para acribillar a todos los cazas que se acerquen. Finalmente, saldrás de la zona de la estación y los cazas imperiales te dejarán en paz para dedicarse a la destrucción de la plataforma minera. Pero aún queda por delante un obstáculo tan serio como el destructor Imperial que se encuentra entre el Otana y la boya de hiperespacio. Repite la estrategia de llegada a la plataforma: propulsión total y torreta en modo defensivo. No te salgas del rumbo bajo ninguna circunstancia o serás detectado por el destructor y no habrá forma de escapar de sus turbo-láseres.

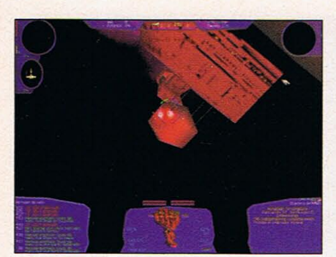
BATALLA 4. SEXTA MISIÓN.

PROTEGER ORDENADOR IMPERIAL

La protección del ordenador Imperial robado por la Alianza es vital para conocer los nuevos planes sobre la Estrella de la Muerte. La elección de la nave determina la estrategia a seguir en esta misión. Lo mejor es concentrar el fuego sobre el destructor Imperial Avenger una vez que la corbeta rebelde capturada libere el ordenador Imperial en una sonda de escape. Para ello, los B-Wing son más adecuados que los X-Wing, pero estos también son perfectamente válidos, sobre todo teniendo en cuenta que durante la batalla habrá numerosos enfrentamientos con cazas y bombarderos Tie. La siguiente descripción se refiere al



En esta misión contarás con la inestimable ayuda de los hombres ala. Aprovecharla es la clave para poder obtener la victoria.



Los generadores de blindaje del destructor Imperial Avenger deben ser destruidos en primer lugar.



No lances el ataque final sobre el Avenger hasta comprobar que la Razor, en el hangar del destructor, ya ha lanzado la sonda de escape.

X-Wing. Tras enfrentarse y destruir a las lanzaderas, el Avenger envía escuadrones de cazas. Ordena a tu hombre ala que te cubra y céntrate en los generadores del escudo del Avenger, las dos bolas que están sobre el puente de mando. Manda al resto de los X-Wing que ataquen el Avenger. Acércate a los generadores de blindaje y destrúyelos con los torpedos, usa a tu hombre ala como protección. No olvides que no debes seleccionar al Avenger como blanco, o los torpedos se dirigirán hacia un punto central del destructor y no estallarán contra los generadores de blindaje.

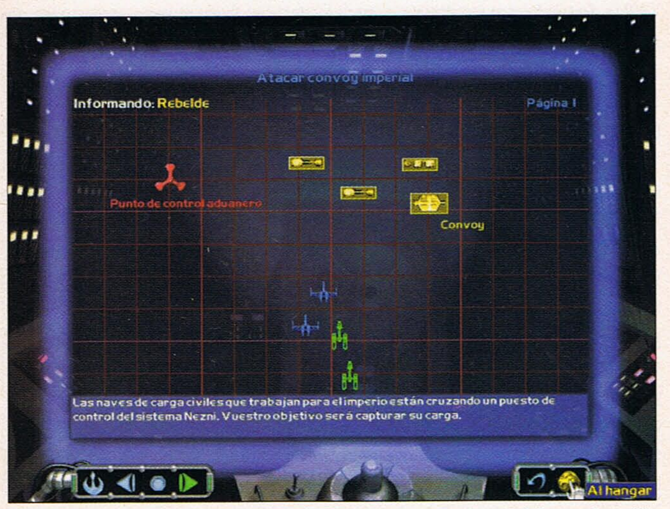
Navega hacia la panza del destructor y podrás observar al Razor en su hangar. Resiste los ataques de los cazas imperiales, y cuando veas el mensaje del lanzamiento de la cápsula, ya podrás iniciar el ataque final sobre el Avenger. Emplea también a los hombres ala. Por desgracia, no te dará tiempo a destruirlo, porque la Espanto ha sido enviada por la Alianza para recuperar y transportar la sonda que lleva el ordenador Imperial a bordo. Hay que defenderla a toda costa. Cuando por fin consiga saltar al hiperespacio, síguela y saldrás junto al crucero Liberty, con el Avenger también en escena. Ya sin escudos; es el momento de acabar con el para no arriesgar al crucero Liberty y dar tiempo a que termine la operación de la sonda. Ordena a todos los grupos rebeldes que ataquen el destructor Avenger, no podrá resistir durante mucho tiempo, aunque como siempre el asalto a un destructor Imperial es muy complicado. Si tu nave ya está muy dañada, no te arriesgues y ve hacia la Liberty, que en pocos minutos salta al hiperespacio.

BATALLA 5. SEGUNDA MISIÓN.

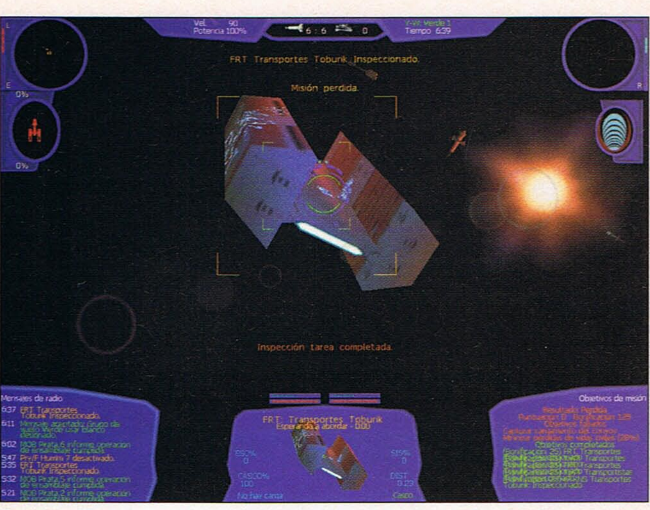
ATACAR CONVOY IMPERIAL

Una misión donde la astucia vale un tesoro. Antes de atacar las naves del convoy para inutilizarlas, hay que reconocer el cargamento de todas, pero si vas siguiendo al ordenador de blancos tardarás demasiado y algunas escaparán.

Empieza por la parte de atrás, y empleando la asignación de objetivo más próximo, inspecciona todas las naves a la velocidad máxima. Las naves de carga rebeldes iniciarán las operaciones de abordaje, pero antes los contenedores deben ser inutilizados por los cañones de iones y los torpedos de pulsos.



Los Y-Wing se encargarán de inspeccionar e inutilizar todas las naves de carga del convoy Imperial, además de hacerse con un poderoso botín que en ellas hay.



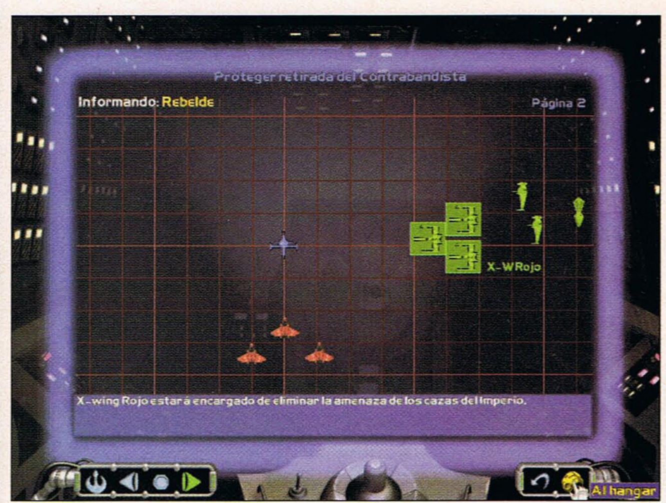
Una vez verificada la carga, hay que emplear los cañones de iones para inutilizar la propulsión de las naves del convoy.

Es muy importante no destruir ninguna de las naves del convoy, y si ves que los cazas aliados atacan demasiado fuerte contra las mismas, ordena que ignoren el objetivo con el fin evitarlo.

Ve revisando la lista completa de contenedores en el ordenador de blancos para comprobar si ya están bajo la operación de abordaje y ver los que quedan por inspeccionar y detener.

El resto de la misión consiste en defender los transportes del ataque enemigo; selecciona siempre los más próximos al convoy para impedir que se acerquen, y conseguir alcanzar el éxito en la misión.

Luego, no te dejes alejar del convoy, y mantén los ojos sobre los contenedores más dañados, el objetivo primordial es evitar la destrucción de los mismos.



Una de las más difíciles misiones de escolta. La compenetración con los hombres ala será vital para proteger a los transportes civiles.



Éstas son las naves de seguridad a proteger. Sitúate cerca de ellas y ve seleccionando a los cazas enemigos más próximos. Encárgate de ellos o asígnalos a los hombres ala.

BATALLA 5. CUARTA MISIÓN

PROTEGER RETIRADA DEL CONTRABANDISTA

Los objetivos parecen fáciles y la táctica tampoco es demasiado complicada, pero se trata de una de las misiones más difíciles del juego.

Hay que escoltar a todos los transportes que salgan del casino Denari, pero el problema es que son muchos a la vez, y la zona está infestada de lanzaderas, cazas y bombarderos del Imperio.

Acércate al casino para ver qué nave de evacuación despega en cada momento y no te separes de ella. Escolta cada transporte y utiliza a los hombres ala para ir atacando a todos las naves imperiales que se aproximen. Te verás obligado a abandonar varias veces el seguimiento para entrar en el combate, y no puedes entretenerte mucho en el cuerpo a cuerpo.

Escanea periódicamente la zona para comprobar todos los transportes. Recibirás por radio los mensajes de los que están siendo atacados y cuya situación es más grave. Acude rápidamente a la ayuda. Después de que varios transportes hayan huido con éxito, el último en partir será el del propio Denari. Escóltalo y como maniobra de distracción, ordena a los cazas que ataquen alguna de los destructores imperiales.

Ésta es la clásica misión que necesita ser jugada más de diez veces para superarla, porque sólo conociendo el momento de salida y la posición de cada transporte es posible trazar una estrategia mecanizada.



No estarás solo, pero la elevada dificultad de esta misión pondrá a prueba tu habilidad como piloto y la capacidad para trazar una estrategia precisa junto a los hombres ala.

BATALLA 6. TERCERA MISIÓN

ASALTAR BASE MERCENARIA

Otra misión que por momentos parece imposible o afectada por uno de los numerosos "bugs" del juego. El ataque sobre la base mercenaria, la antigua casa de los Azzameen, es un desafío a la perseverancia, porque sólo jugándola repetidamente se pueden aprender las debilidades de los mercenarios. Además, por tiempo es una de las más extensas del juego. Nada más llegar al sector, concentra toda la potencia de fuego de tu B-Wing y de los hombres ala sobre el crucero. Tras destruirlo, encárgate de las defensas de la base mercenaria, porque debe ser inutilizada para que el ATR Storm pueda atracar. No obstante, no0 conviene pasarse en exceso, porque no se debe destruir la base, usa los cañones de iones para desarmarla. Un mensaje te indicará el éxito de esta operación y el inicio de la llegada del ATR Storm. Ve hacia ella para escoltarla hasta la base y ordena a los hombres ala que ataquen a todos las naves mercenarias que se acerquen. Cuando la ATR Storm se haya acoplado a la base, destruye la Corbeta Marauder para proteger la operación de abordaje. Los técnicos del ATR Storm encuentran una bomba en la base mercenaria. El Otana debe encargarse de desactivarla. Por lo tanto, debes cambiar de nave escoltada, ahora debes proteger al Otana. Una horda de naves enemigas os atacarán, y ya puedes prepararte para una lluvia de torpedos y misiles que tienen al Otana como blanco, pero que puedes interceptar con la ayuda del ordenador de blancos. Para finalizar la misión debes destruir todos los cazas enemigos, y aparecerán al menos dos grupos.

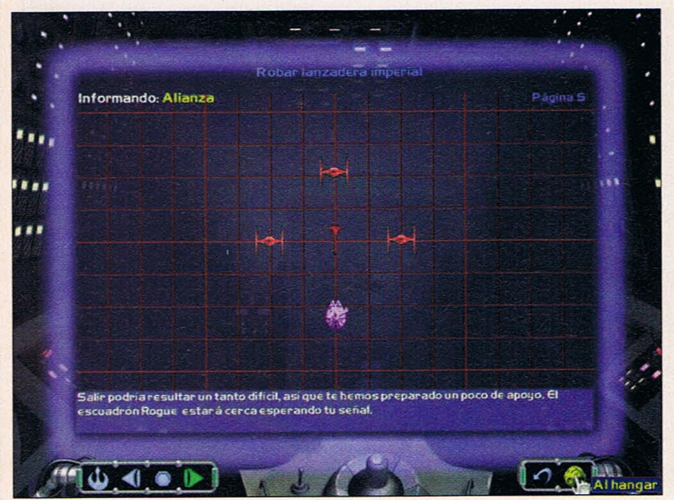


Desactiva toda la potencia defensiva de la estación para que la ATR Storm pueda atracar y así poder comprobar si los datos del ordenador central contienen información secreta del Imperio.

BATALLA 6. QUINTA MISIÓN

ROBAR LANZADERA IMPERIAL

La Alianza Rebelde necesita una lanzadera Imperial para llevar a cabo el plan de entrada a la luna de Endor. Pero el Imperio guarda celosamente las lanzaderas Tydirium en el hangar de una estación espacial. Antes de llegar hasta ella, hay que pasar un control de aduanas. Cuando llegues a esta zona, usa el mapa para ver la situación de las patrullas de reconocimiento, debes alejarte lo más posible, porque si te identifican se acabará la misión. Dirígete hacia la derecha hasta que escuches la confirmación de paso permitido por el control de aduanas. Desde ese momento, podrás navegar hacia la boya de hiperespacio del

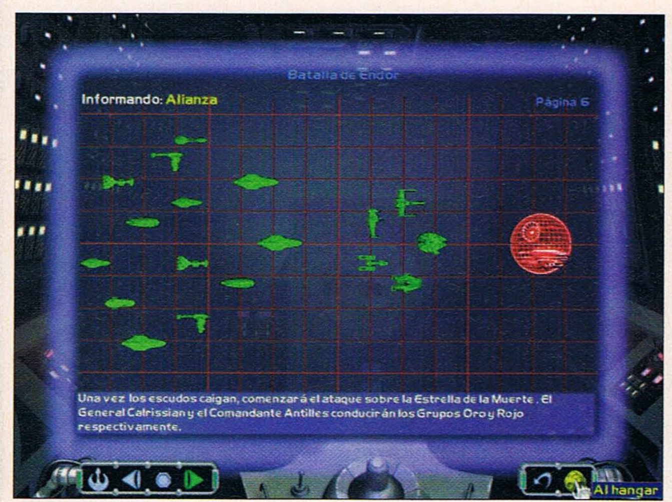


Aunque casi toda la misión es en solitario para no ser detectados por el Imperio, al final puedes pedir refuerzos para escapar de la base.



Las maniobras en el interior de la base son muy complicadas. Acoplarse a la lanzadera Tyridium precisa varios intentos.

sector de la base. Una vez en él, vuelve a ocurrir lo mismo, hay que escabullirse para no ser identificados. Cambia el rumbo hacia la izquierda y, aunque escuches el mensaje de que has sido detectado y los cazas Tie se lancen sobre tu nave, tienes que entrar por el túnel de la izquierda de la base. Con la torreta en modo defensivo puedes conseguirlo. El túnel es muy estrecho. Llegarás a un hangar repleto de lanzaderas y otras naves. Inspecciónalas todas hasta dar con la Tyridium. Escucharás el ruido de impactos de los láser, pero no debes preocuparte, porque los cazas Tie no entrarán en la base, es el simple ruido de sus láseres estrellándose contra la entrada del túnel. La maniobra de acople con la lanzadera es muy delicada, tienes que probar todas las posiciones de inicio hasta encontrar una en la que tu nave no choque contra la pared. Pide refuerzos, y sal con la torreta en modo de fuego defensivo. El último obstáculo hacia la boya son escuadrones de cazas Tie.

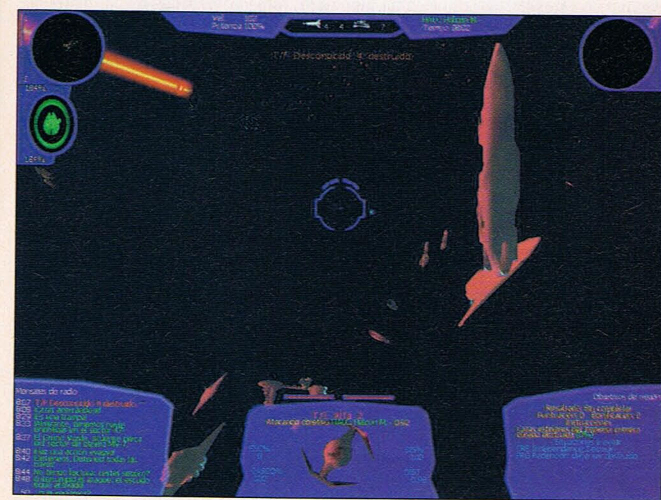


La mayor concentración de Fuerzas Rebeldes de la historia. La respuesta del Imperio estará muy por encima de la altura de las circunstancias.

BATALLA 7. PRIMERA MISIÓN

BATALLA DE ENDOR

Si estabas deseando el desafío total a tu habilidad en el combate aéreo, ésta es tu oportunidad, y sólo para los mejores no será la última, porque hay que acabar con más de 100 cazas Tie, y pilotados por los mejores pilotos imperiales. Toda la flota rebelde salta al hiperespacio para comprobar al llegar a la luna de Endor que el escudo que protege la Estrella de la Muerte II sigue activo. La emboscada Imperial es un hecho. Empiezan a surgir destructores y cientos de cazas como si se naciesen por generación espontánea. Las fuerzas rebeldes son numerosas, pero las corbetas y fragatas no podrán resistir por mucho tiempo un ataque a esta escala. Sitúa la torreta en el modo de fuego automático sobre el objetivo y prepárate para no tardar más de diez segundos en derribar a cada caza Tie. Deja que los hombres ala se ocupen de otros cazas, la dispersión de la potencia de fuego es vital. De vez en cuando, chequea el estado de las naves rebeldes, aunque la voz del General Carlrissian irá informando de la situación. A la derecha, en la pantalla de objetivos, aparece el porcentaje completado, síguelo de cerca. Si alguna de las grandes naves está muy dañada, escóltala y destruye todos los misiles que se aproximen a ella. Dependiendo del acierto durante la batalla aérea, la duración de la misión será más o menos extensa. Normalmente no tendrás que preocuparte de los escudos, porque los cazas Tie están más preocupados en atacar las grandes naves y en defenderse que en intentar derribar los cazas rebeldes. Sitúa la recarga de láseres al máximo, y reserva los misiles para los bombarderos.



El ataque Imperial se centra sobre las fragatas y corbetas de la Alianza Rebelde. Debes destruir el 100% de los cazas Tie antes de que estos logren destruir alguna de estas naves.

BATALLA 7. **CUARTA MISIÓN**

TÚNEL DE LA ESTRELLA DE LA MUERTE

Ha llegado el momento de usar la fuerza en forma de concentración total. No tendrás que disparar hasta llegar al Superláser, en los túneles sólo deberás pilotar esquivando tantas tuberías y recodos que estos pasadizos seguirán siendo tu pesadilla durante años. Cuando escuches el mensaje del bloqueo del camino, toma la senda de la izquierda. Aunque los hombres ala se ocupan de los cazas Tie, no está de más situar la torreta en modo de fuego automático defensivo. Cuando llegues a la sala de la doble canalización, toma la salida de la izquierda, que conduce al Superlaser. El mayor espacio disponible también hará que se acerquen los cazas Tie, vigila tu espalda. Emplea los torpedos para destruir las lentes del Superláser, y escapa rápidamente de la sala por el mismo camino de la entrada.l

Al entrar en el siguiente túnel la velocidad se dispara, y sólo los reflejos te permitirán esquivar los obstáculos. Cuando llegues a la sala del generador, reduce la velocidad a la mitad, selecciona el generador en la computadora de blancos y dispara sobre las dos válvulas. Cuando los torpedos hayan hecho su trabajo, dispara sobre el generador, acelera al máximo y da media vuelta para salir de la Estrella de la Muerte. Sitúa los propulsores al menos a 2/3 de potencia para que no te alcance la onda expansiva.



El plano de los túneles de la Estrella de la Muerte parece sencillo, pero comprobarás pronto que la realidad es muy distinta.



En este punto de enlace entre túneles pégate lo más posible a la derecha y reduce la velocidad a 1/3 para esquivar los obstáculos móviles.

TRUCOS

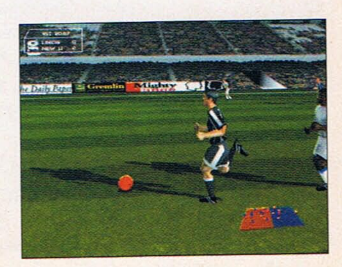
LOS MEJORES TRUCOS DE:

ACTUA SOCCER – ACTUA TENNIS – ARMY MEN II SKULLCAPS – DEER HUNTER 2 – EXTREME G2 F/A-18 HORNET 3.0 – GANSTER: ORGANIZED CRIME JAZZ JACKRABBIT 2 – MYTH 2: SOULBLIGHTER NEED FOR SPEED: HIGH STAKES – RETURN TO KRONDOR – STARCRAFT: BROOD WAR STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION STAR WARS. EPISODIO 1: RACER TRIPLE PLAY BASEBALL 99

ACTUA SOCCER 3

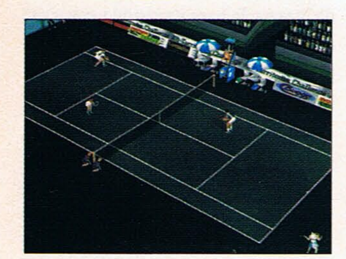


Bonus de equipo:
Cuando estés en el menú principal, persiona ENTER, seguido de los siguientes códigos, y después otra vez ENTER para activar el equipo:
Actua Soccer Web: spit n spin
Boat Racers: tff hobby
Food Group: bin man
Arsenal Ladies: longdon girls
Doncaster Rovers: shame
Top 50 Babes 2: no thanks
Top 50 Babes 1: yes please
Virtual Blades: chip butty
Pattis Shandi Men: cpu spud
Gremlin Staff 2: double trouble
Gremlin Staff 1: wide boys
Dicks Pick N Mix: candy man
The Hardmen: shadwell town
Dud's Spuds: miss wilko
Fighting Forth: flagstoning
Heavenly HTFC: lee the pig
Ledbury FC: sink or swim
Maddness Friday: impossibility
Greenhouse Test: ozone layer
Skellington United: grim reaper
Cyborg Rovers: metal heads
FC Gremlin: i made this
Shearer XXX: sexy football
5 Nations Select: rule brittania
Wigan 98-98: egg chasers
Classic Ipswitch: bald fritz
Chalton Stars: valley boys
Best of Spurs: diamond lights
Everton Stars: duncnnomore
Forest Stars: men in tights
Wednesday Stars: barmy army
Boro Stars: emmersons woe
Coventry Stars: lady godiva
Soton Stars: dell boys
Dons Stars: fash the cash
Newcastle Stars: down the toon



Villa Stars: bit of claret
Leicester Stars: fruit n veg
West Ham Stars: wright buy
Derby Stars: ram raiders
Arsenal 70-90: tea total
Leeds Stars: bremners boot
Liverpool 77-98: scouse perms
Chelsea Stars: foreign legion
Blackburn 94-95: down down down
Busby Babes: sir matt
24 extra teams: prem clubs
24 joke teams: tff teams

ACTUA TENNIS



Teclea estos trucos en el menú principal del juego, oirás una señal sonora que te indicará que ha ido bien:
UNSUNGHEROES: Cambia los títulos de crédito cuando sales del juego.
BIGBALLS: Bolas más grandes.
MORESPEED: El doble de super tiros.
SELFIMPORTANT: Modo cabezas grandes.

ARMY MEN II



Mientras juegas, presiona la tecla "\" y a continuación escribe "!when all else fails..." para activar el modo trucos. Ahora puedes introducir los siguientes trucos para obtener las ventajas que se indican:
!a better tomorrow: Pistola Vulcan.
!armageddon: Armageddon.
!doctor doctor: Curación.
!acme discs: Minas.
!beautiful nikita: Pistola silenciadora.
!cliche ending: Final de Fenix.
!fourth of july: M80.
!gnomish inventions: Explosivos.
!geronimo!: Ataque Aéreo.
!i give up: Pierdes.
!jumpjets: Volar.

!i have a rock: Granadas.
!ninja arts: Oculto.
!paper dolls: Paracaidistas.
!pooper scooper: Buscador de minas.
!rubber cement: Kit médico.
!santini: Modo Dios.
!spidey senses tingling: Muestra todo el Mapa.
!veni vidi vinci: Volver a empezar.

BALDIES (SKULLCAPS)



En este programa, presiona la tecla F8 con el fin de crear miles de Baldies.

DEER HUNTER 2

Escribe lo siguiente durante el juego para obtener las ventajas asociadas:
dh2wright: Vuela y dispara al ciervo desde el aire.
dh2tracker: Muestra al ciervo en el



mapa.
dh2shoot: Te lleva cerca de un ciervo.
dh2deadeye: Cámara perseguidora (una cámara que sigue a una flecha o una bala).
dh2honey: Te hace irresistible al ciervo.
dh2circle: Te junta a un ciervo.
Presiona F2 y luego teclea "dh2sniper" y presiona de nuevo F2: conseguirás disparar a un ciervo u matarlo instantáneamente.

EXTREME G 2

Para activar el modo trucos teclea los nombres siguiente antes de la carrera:
Function: Name
NEUTRON: modo TRON.
SPYEYE: Cámara superior.
SPIRAL: Pantalla espiral.
NITROID: Ilimitados nitros.



MISPLACE: Mejores armas en todos los circuitos.
MISTAKE: Armas ilimitadas.
XCHARGE: Láseres y escudos ilimitados.
2064: Modo WipeOut.
XXX: Turbo.
PIXIE: Quita la niebla de la pantalla.

F/A-18 HORNET 3.0



En este programa de simulación de combates aéreos, si escribes como nombre SU27-00 podrás volar uno de los siguientes aviones:
MG23
MG21
AWAC
DC10
B727

GANSTERS: ORGANIZED CRIME

Si nos colocamos en la pestaña de Tenientes y tecleamos I LOVE HANSON, incluidos los espacios, obtendremos 50.000$ para nuestra cuenta. Atención, este truco sólo funciona una vez por semana.

JAZZ JACKRABBIT 2

Los códigos para este plataformas son los que a continuación os damos:
jjgod: Modo Dios.
jjinv: Modo Dios.
jjguns: Todas las armas.
jjammo: Toda la munición.
jjrush: Bonus de azúcar.
jjfly: Orejas de helicóptero, teclea de nuevo para una sorpresa.
jjk: Autodestrucción.
jjshield: Escudo de energía.



jjnext: Saltar el nivel.
jjlight: Nivel de luz completa.
jjbird: Asistencia de pájaro.
jjcoins: Conseguir monedas.
jjgems: Conseguir gemas.
jjending: Volver al menú principal.
jjq: Salir al escritorio de Windows.
jjmorph: Convertirse en Spaz, tecleado de nuevo en Bird, otra vez Frog y una cuarta vez vuelves a ser Jazz.
jjnxt: Ir al siguiente nivel.

MYTH 2: SOULBLIGHTER

Mantén pulsada la tecla de Mayúsculas mientras haces Click sobre Nuevo Juego, esto te dará acceso a Todos los niveles disponibles para las partidas de un solo jugador.
Durante el Juego:
Mantén CTRL + ALT y el botón "+" en el teclado numérico para ganar una partida.
Mantén CTRL + ALT y el botón "-" en el teclado numérico para perder una partida.
Mantén CTRL + ALT + MAYS y haz Click sobre un animal para matarlo.

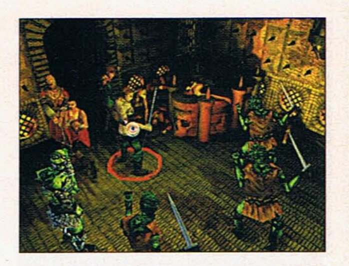
NEED FOR SPEED: HIGH STAKES



Introduce uno de los siguientes códigos en cualquier menú antes de que empiece una carrera para activar el correspondiente truco en este programa para PlayStation:
TRACKS: Todos los circuitos.
CARS: Todos los coches.
ACAR: Coche Bonus
BCAR: Coche Bonus
CCAR: Coche Bonus
DCOP: Coche Bonus (Modo Persecución)
ECOP: Coche Bonus (Modo Persecución)
FCOP: Coche Bonus (Modo Persecución)
GOFAST: Mejora el coche (dentro del modo Arcade)
MONKEY: Mejora la transmisión automática (modo Arcade).
MOON: Baja Gravedad (modo Arcade).
MADLAND: Adversarios Superhumanos (modo Arcade).
GATES: Dinero extra (Modo Carrera).
BUY: Compra Gratis (Modo Carrera).
UP0: No hay mejoras (Modo Carrera).
UP1: Primera mejora (Modo Carrera).
UP2: Segunda Mejora (Modo Carrera).
UP3: Tercera Mejora (Modo Carrera).
TP 00-15 (teclea TP y después cualquier número entre 00 y 15): Conduces los diferentes coches normales del tráfico en el modo Arcade.

RETURN TO KRONDOR

Para poder hacer "trampas" en este programa, edita el fichero RTKRONDOR.INI y estate seguro de que las siguientes líneas aparecen como te damos:
it:
[Console]
Console=1
Después, cuando estés dentro del



juego, pulsa ALT-C para sacar la consola, y teclea "PYROMANIA" (sin comillas). Presiona ENTER y ALT-C to para salir de la consola.
El truco hará que tus magos tengan todos los hechizos sin ningún coste.

STARCRAFT: BROOD WARS

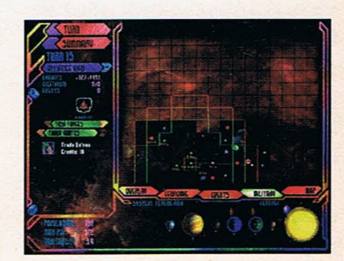
Durante el juego pulsa "Enter" y teclea alguno de los siguientes códigos, a continuación vuelve a pulsar "Enter" para hacerlo efectivo:
there is no cow level: Ganas el nivel instantáneamente.
game over man: Pierdes el nivel instantáneamente.
power overwhelming: Modo Dios.
show me the money: Recibes 10 000 de mineral/gas.
whats mine is mine: Recibes 10 000 de



mineral cada vez que lo hagas.
breathe deep: Recibes 10,000 de Gas.
something for nothing: Puedes hacer todas las mejoras gratis.
black sheep wall: Muestra todo el mapa del escenario.
staying alive: Deshabilita la victoria del nivel.
operation cwal: Construcción rápida.
medieval man: Mejoras tecnológicas gratis.
modify the phase variance: Deshabilita el árbol tecnológico.
food for thought: Deshabilita requerimientos alimenticios y psicológicos.
the gathering: Energía infinita.
war aint what it used to be: Deshabilita la niebla de guerra.
radio free zerg: Hace sonar una canción secreta Zerg (Sólo cuando juguemos en este bando y en «Brood Wars»).
Ophelia: Permite saltar de nivel (después de activar el truco, desde el juego pulsa el nivel deseado).
Nota: todos estos trucos Solo funcionan en el Modo un Jugador.

STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION

Para activar los códigos de este programa con el tema de la fomasa serie de "Star Trek", deberás hacer los siguiente: Comienza el juego desde una línea de comando con "-Mudd" ("M" en mayúscula) como un parámetro adicional. (Por Ejemplo: C:\BOTF\Trek.exe -Mudd) Luego, cuando quieras usa los siguientes códigos:
F9: Añade 100% de efectividad a todas las investigaciones.
F10: Te da 10.000 créditos.



F11: Activa o desactiva el mostrar o no el mapa.
Para ver los diferentes acontecimientos en el juego:
Comienza el juego desde la línea de comando con el siguiente parametro adicional que os damos:
-bones = Visión de cuando formas una alianza.
-gorn = Visión de cuando pierdes el juego.
-kirk = Visión de cuando destruyes un planeta.
-picard = Visión de cuando dominas la galaxia.

STAR WARS. EPISODIO 1: RACER

En este reciente programa de LucasArts, los trucos son los siguientes:
Invencibilidad:
Selecciona Modo Torneo, ahora elige una posición no utilizada e introduce manteniendo pulsada la tecla "Z" el nombre: RRJABBA , usando la tecla "L" para la selección de cada letra. Selecciona "Fin", ahora presiona la tecla "L" seguida de la tecla "A". Comienza una carrera en cualquier trazado de un torneo. Pausa el juego, presiona Izquierda, abajo, derecha y arriba. La opción de invencibilidad deberá de estar ahora disponible en el menú de Trucos que se observará en este momento, cuidado las caídas desde acantilados seguirán destruyendo tu Nave.



Modo Espejo:
Selecciona Modo Torneo, ahora elige una posición no utilizada e introduce manteniendo pulsada la tecla "Z" el nombre: RRTHEBEAST, usando la tecla "L" para la selección de cada letra. Selecciona "Fin", ahora presiona la tecla "L" seguida de la tecla "A". Comienza una carrera en cualquier trazado de un torneo. Pausa el juego, presiona Izquierda, abajo, derecha y arriba. La opción de modo espejo (Mirror Mode) deberá de estar ahora disponible en el menú de Trucos que se observará en este momento.

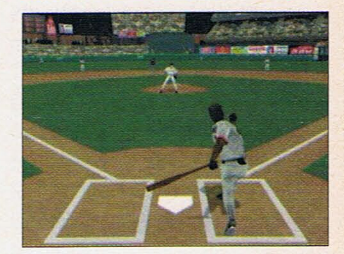
Menú de Debug:
Selecciona Modo Torneo, ahora elige una posición no utilizada e introduce manteniendo pulsada la tecla "Z" el nombre: RRDEBUG usando la tecla "L" para la selección de cada letra. Selecciona "Fin", ahora presiona la tecla "L" seguida de la tecla "A". Comienza una carrera en cualquier trazado de un torneo. Pausa el juego, presiona Izquierda, abajo, derecha y arriba. El menú de Debug deberá de estar ahora disponible en el menú de Trucos que se observará en este momento

Opción de control Dual:
Selecciona Modo Torneo, ahora elige una posición no utilizada e introduce manteniendo pulsada la tecla "Z" el nombre: RRDUAL usando la tecla "L" para la selección de cada letra. Selecciona "Fin", ahora presiona la tecla "L" seguida de la tecla "A".

Piloto Bonus:
Selecciona Modo Torneo, ahora elige una posición no utilizada e introduce manteniendo pulsada la tecla "Z" el nombre: RRJINNRE usando la tecla "L" para la selección de cada letra. Selecciona "Fin", ahora presiona la tecla "L" seguida de la tecla "A".

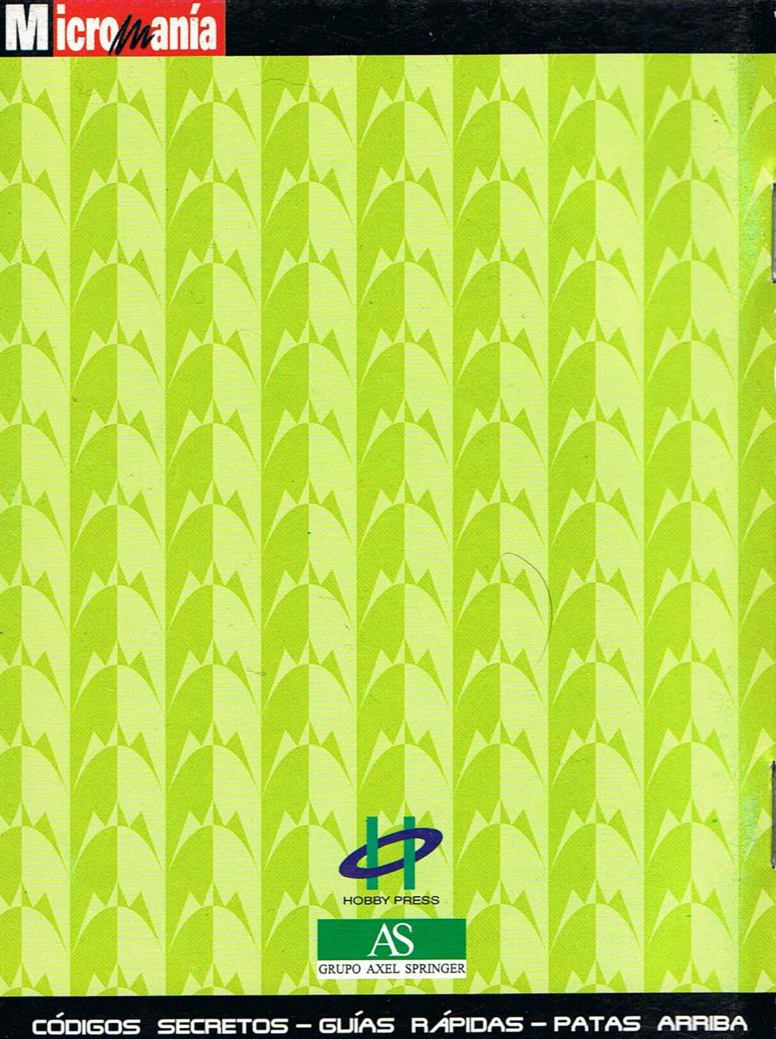
Inicio Rápido:
Simplemente presiona la tecla "A" cuando el número uno desaparezca para un inicio rápido de Carrera.

TRIPLE PLAY BASEBALL 99



Para activar los estadios ocultos, hay que ir a la pantalla de selección de los estadios, ir hacia la derecha de la pantall y seleccionar los siguientes estadios en orden correcto: Houston, Atlanta, Philadelphia, Pittsburgh, Atlanta, y Montreal. Si funciona podrás oír "Triple Play 99".
Después, ve hacia la derecha y podrás encontrar tres estadios escondidos: uno romano, un estadio futurista y un campo de liga menor.

Este libro se incluye conjunta e inseparablemente con la revista Micromanía 55


Micromanía
HOBBY PRESS
AS
GRUPO AXEL SPRINGER
CÓDIGOS SECRETOS – GUÍAS RÁPIDAS – PATAS ARRIBA